

Año II Número 11 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
TORTUGAS NINJA
EL REGRESO DE LOS HÉROES VERDES
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR TURBO GRAFX SUPER NINTENDO NEO GEO
00011
8 414090 100168
¡Verano caliente!
BATMAN
ROBOCOP 2
GREMLINS 2
CHUCK ROCK
TRACK´N FIELD
AYRTON SENNA
LA FAMILIA ADDAMS
MEGA MAPAS
MISSION: IMPOSSIBLE Y SHINOBI
¡Atrapa a ese diablo!
Taz-Mania

Ya está en España la última generación en consolas de videojuegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACION DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMAS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE , SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO.

CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

YA ESTA SUPER N
ENTERTAINM
SUPER 16 B

SUPER NINTENDO SCOPE

EL CEREBRO DE

© 1991 Nintendo ™ & ® are trade marks of Nintendo



Super Accesorio: Nintendo Scope

Lo nunca visto. Un bazooka de alta precisión inalámbrico por infrarrojos, para jugar sobre la pantalla ¡hasta 6 metros de distancia! Nintendo Scope incluye además un cartucho con 6 juegos de acción ilimitada: 3 de habilidad y 3 de combate.

Y más accesorios super:

- **Mando de control.** Para disputaros el control de la situación entre dos jugadores.
- **Cable stereo RCA audio/video.** Para conectar tu Super Nintendo a un equipo Hi-Fi o a un televisor/monitor stereo.
- **Cable stereo RCA audio/video con entrada euroconector.** Conector para televisor/monitor stereo con entrada de euroconector. Consigue una calidad de sonido compact-disc.

AQUI
NTENDO®
ENT SYSTEM
TS
Nintendo®

Super Pack

Super Nintendo incluye:

- Consola
- Mando de control multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- **Super Mario World,** la última y más trepidante aventura de Mario.

TODO POR 29.900 PTAS









ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

CID FC4!

10x15cm.



LOS MEJORES TITULOS

30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS



VIC TOKAI INC

12.900 PTS.
P.V.P. Recomendado

Incluye: Consola, cable Game Link, Auriculares, 4 pilas, el super-éxito Tetris y la suscripción gratuita al Club Nintendo.

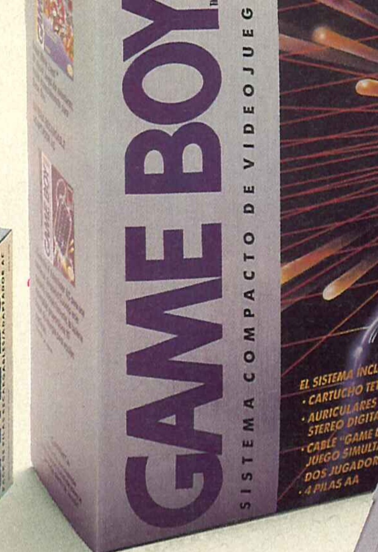
Y aún hay más.

Dos fenómeno-accesorios que multiplican las posibilidades de tu GAMEBOY.

El LIGHT BOY, luz y lupa todo en uno, para jugar a oscuras y a doble tamaño.

Y la BATERIA RECARGABLE / ADAPTADOR DE CORRIENTE A/C, para jugar durante 10 horas sin pilas (función batería), o infinitas, conectado a la red (función adaptador).









ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

GAMEBOY™

Nintendo

Eres un Fenómeno

TM & ® are trade marks of NINTENDO
© 1991 NINTENDO

SUMARIO

Año II - Nº 11- Agosto 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

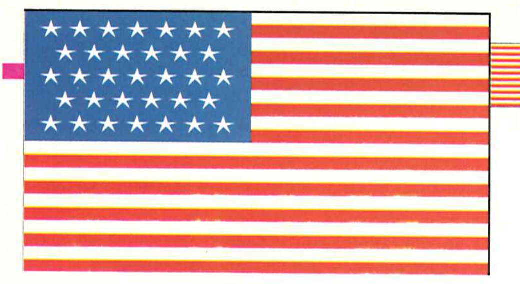
Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.

Al lector de Hobby Consolas se le reconoce a simple vista. Y más en verano. Echa un vistazo a tu alrededor y comprendrás porqué. Alguien que entre los aparejos de playa incluye una consola, sólo puede leer Hobby Consolas. Alguien que lo primero que hace al llegar al hotel es conectar la consola, sólo puede ser lector de Hobby Consolas. ¿Véis que rápido se los reconoce? Pero no os creáis que es una obsesión. Nosotros lo vemos más como una fiebre, una especie de epidemia a lo positivo que sólo sufren los que de verdad están locos por los juegos. A ellos va este número y los del resto del año. Simplemente porque se lo merecen. Y no abandonan.





Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz, J.Carlos Romero (traducción)
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño **Directora Comercial:** María C. Perera **Secretaria de Redacción:** Laura González **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** J.L Sanz, F.L. Frontán.
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** J.Rodriguez Martín, J. C. Sanz, A. Dos Santos, B. Sol, A. Fernández, .
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. Solicitado control **O.J.D.**
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



Línea directa...

U.S.A.

por Marshal Rosenthal

MULTIMEDIA STUDIO:
Una apuesta de Sega para el futuro

A fin de ampliar su papel en el campo de la tecnología del futuro, la compañía Sega acaba de inaugurar en los Estados Unidos su nueva división **Multimedia Studio**. Al frente de este nuevo departamento se encuentra Ken Baltaser, un antiguo director de desarrollo de software y ex de Epyx y Atari, que lleva en este mundillo desde principios de los 80.

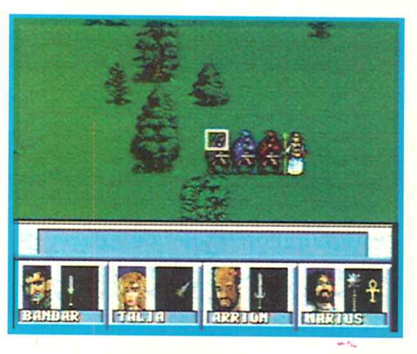
El Multimedia Studio es sin duda un pionero en la industria de videojuegos interactivos. Según comentó el propio Baltaser «*hemos fundado esta división para integrarnos de lleno en la próxima generación de juegos y tecnologías por medio de una completa extensión en el terreno del audio-video, alta fidelidad, animación y diversión*».

Multimedia Studio producirá **el 60% de los títulos de SEGA** en 1992 y tendrá como objetivo duplicar estos resultados a muy corto plazo. El nuevo departamento brindará una oportunidad a los artistas, músicos, diseñadores y programadores de juegos para llevar la tecnología a un nivel hasta ahora inalcanzado. Es lo que Baltaser llama **el proceso de creación del factor excelente.**

ORDER OF THE GRIFFITH: ¡A liberar a la humanidad!







Order of the Griffith ha sido desarrollado por la empresa **Turbo Technologies** para la **TurboGrafx.** Se trata de un juego de Rol destinado a los cada día más numerosos aficionados a las mejores aventuras, que se desarrolla en la época de la magia y brujería por excelencia, la **Edad Media**.

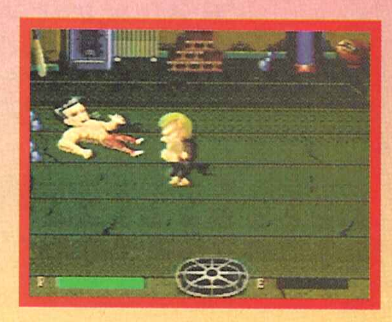
El juego- uno de los primeros cartuchos de rol que se realizan para la Trurbo Grafx-, está protagonizado por un grupo de aventureros que elegiremos al empezar el juego y a los que habrá que conseguirles una serie de virtudes, cualidades, poderes... en definitiva, **crearles una personalidad**, que es precisamente lo que hay que hacer en cualquier juego de rol.

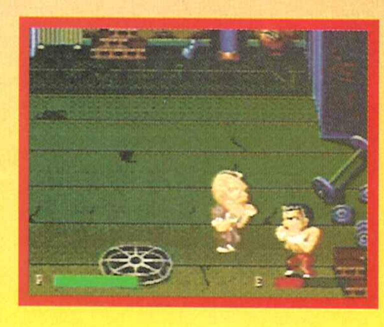
Entre las habilidades de estos personajes, además de la lucha, está **la capacidad de hablar.** Esta será muy útil porque cuando os vayáis desplazando de un sitio a otro os veréis en la necesidad de dialogar con las gentes y preguntarles por todo lo que se os ocurra con tal de obtener la información que os permita alcanzar vuestro objetivo.

Una buen noticia para los amantes del género.

FISTS OF STEEL: Luchando contra los dibujos animados







Sage's creation es la compañía que ha dado vida al último juego para **Mega Drive**. **Fists of Steel,** los puños de acero, es un programa al estilo Double Dragon en el que habrá que enfrentarse a miles de enemigos hasta llegar al monstruo final, el jefe del clan del hampa, Kageki.

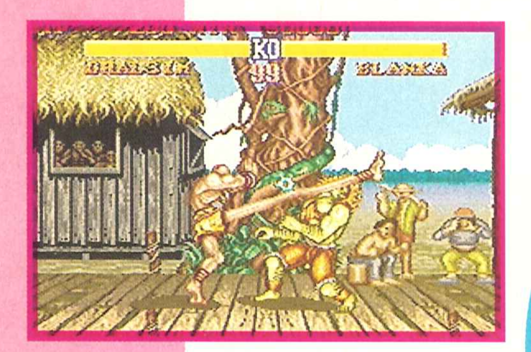
La mayor novedad que ofrece este Fists of Steel es **el tamaño y apariencia de los gráficos.** No sólo son gigantescos, sino que están diseñados a la usanza de los cartoons, es decir, **dibujos animados**, lo que promete ser bastante interesante.

El juego se desarrolla en el interior de un rascacielos. El gran jefe del clan se encuentra en el noveno piso y nosotros debemos ir en su busca partiendo desde los sótanos.

Durante nuestro recorrido nos esperan un sin fin de tipejos a cada cual más asqueroso, si bien siempre se suele llevar la palma el enorme vigilante de fin de planta. Más luchas, tope de acción y una estética revolucionaria esperan en un cartucho la mar de prometedor.







STREET FIGTHER 2: Brutal y poderoso, lo mejor de lo mejor

¿Preparado para el combate del siglo?, ¿dispuesto a aceptar el reto más increíble que hoy por hoy una consola puede proporcionarte?, ¿dedos listos?, ¿cabeza fría?... ¡Esto es **Streetfighter 2 para Super Nintendo**!, el juego más brutal, trabajado, espectacular y esperado de la década. Y no exagero. Lo que Capcom ha trasladado a Nintendo directamente de la recreativa no tiene parangón en el universo entero.

Streetfighter 2 es el juego de los campeones... **de la lucha**. Su argumento, bien simple por otra parte, pretende que adoptes el papel de uno de los ocho expertos luchadores que deben jugarse la fama, el prestigio y buena parte de su vida luchando.

El reto se extiende a un total de ocho países, en los cuales el combate del siglo se plasma en unos inigualables escenarios, en efectistas transformaciones y en unos golpes espeluznantes.

Acclaim, a por Japón

Acclaim, una de las compañías americanas que más y mejor trabaja para consolas, ha dado un giro radical a su política de exportaciones, y se ha decidido a **entrar de lleno en el mercado japonés.** Hasta el momento lo normal era que fueran las compañías japonesas las que vendieran en Estados Unidos y en todo el mundo, pero Acclaim se ha propuesto hacer cambiar la situación y para ello prepara un potente ataque que se inicará con **Super WWF** para **Super Nintendo**.

La compañía prevee unas ventas de cerca de 1**5 millones de cartuchos** sólo para Súper Nintendo. Perto ésto, al parecer, es tan sólo el principio...



Turbo Express, también más barata.

Desde hace unos días la Turbo Express, (la espectacular y potente portátil creada por la compañía de la Turbo Grafx), es **más barata** en Estados Unidos, pasando a costar de unas 40.000 pesetas a unas 30.000.

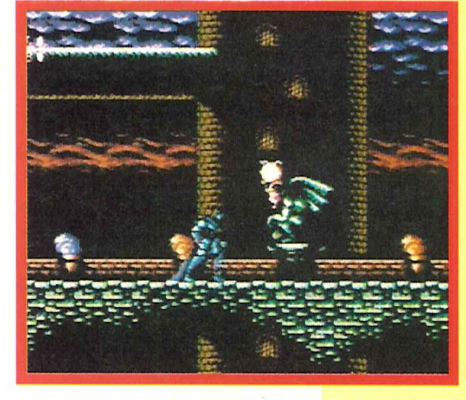
Esta reducción -que no hace sino confirmar la tendencia de **bajar los precios de las consolas** que se respira en este país-, hará de esta máquina un producto enormemente competitivo que suma a su bajo precio la posibilidad de usar los cartuchos de la TurboGrafx y la capacidad para convertirse en televisor. Su competencia más directa, la **Game Gear**, acaba también de variar formatos y precios, pasando a costar sólo 26.000 pts.

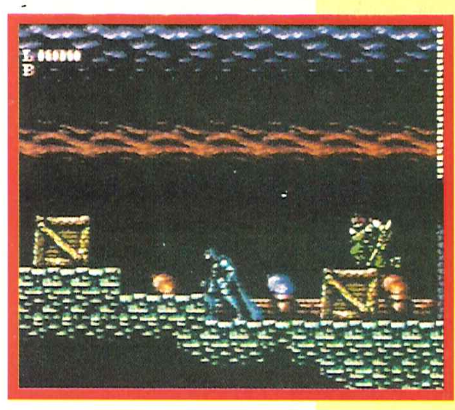
BATMAN: RETURN OF THE JOKER
Una segunda parte... sin segundo film

N**intendo y Sunsoft** hacen regresar a Batman y al Joker a través de un juego que más que una segunda parte tiende a ser inmejorable secuela. La verdad es que da lo mismo. Aunque **no esté basado en ninguna película**, será una delicia poder volver a disfrutar del enigmático personaje en su lucha **contra el malvado comodín.**

Para su regreso se ha pensado en un **juego de plataformas** caracterizado por un tono de misterio inigualable muy en la línea del oscuro héroe. Al número elevado de enemigos que se han incorporado para poner las cosas más difíciles, hay que añadir como novedad los poderes de los que puede disfrutar el murciélago. No sólo salta o lanza sus armas, también puede **recoger objetos** que aumentarán su energía o sus «fuerzas especiales»

Lo del tono de misterio podréis comprobarlo rápidamente al observar sus escenarios o los mismos gráficos. Veréis que **la oscuridad** es la nota dominante del cartucho, tan dominante como la dificultad. Aunque no os debéis preocupar porque todo lo que tiene de imposible, lo tiene de jugable y divertido.





MEGA

LA MAQUIN



RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increible calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.
El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.
Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.
Una marcha olímpica que da la nota.

RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoría Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.
¡ Cuenta con ellos !

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los perifericos para subir al podium de la más alta competición.
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).
Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.
Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.

Unitros, S.A.

Barcelona'92

Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92



DRIVE

A OLIMPICA



RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.
Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.

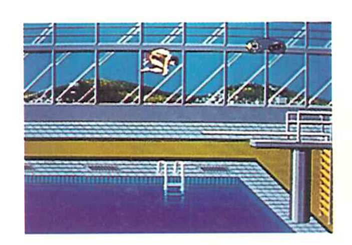
RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

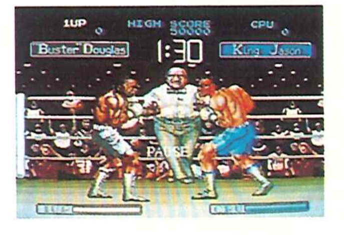
Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.
Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.



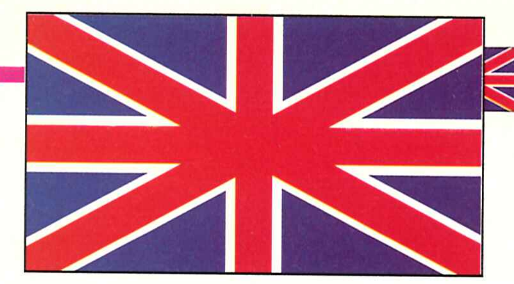
RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

Una marca total de más de 300 juegos a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.
La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.
Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.
Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.
Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.





PLUSMARCA MUNDIAL





Línea directa...

Gran Bretaña

por Derek de la Fuente

GEORGE FOREMAN K.O. BOXING: A puñetazo limpio en la Game Gear

El famosísimo campeón de los pesos pesados **George Foreman**, ha cedido su nombre a la portátil de Sega. El resultado es **un programón de boxeo** en el que tendremos la oportunidad de manejar a Foreman y disfrutar de su **amplísimo repertorio de golpes** con la intención de conquistar el campeonato del mundo.

Como me ha dicho **el propio púgil en persona**, sólo hay que reunir cuatro condiciones para jugar con este cartucho: manejar los botones de la Gear muy hábilmente, ser afortunado, amar al boxeo y, sobre todo, tener mucha sangre fría.

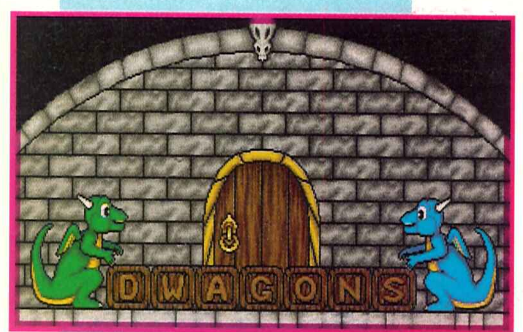
DWAGONS: Un volcán de emociones

Dwagons, un juego diseñado por **Imagitec para Mega Drive y Super Nintendo**, ha recibido claramente su inspiración de **Pengo,** un juego editado hace algún tiempo por Sega para **Game Gear**.

El argumento de Dwagons, en el que se combinan **la aventura, la estrategia y el arcade**, nos presenta a dos personajes, Snort y Snail, cuya misión es rescatar a su hermano, Snorf, que junto con el talismán mágico de Dwagonia, yace en lo más profundo de la **mansión-volcán** de Lord Flame.

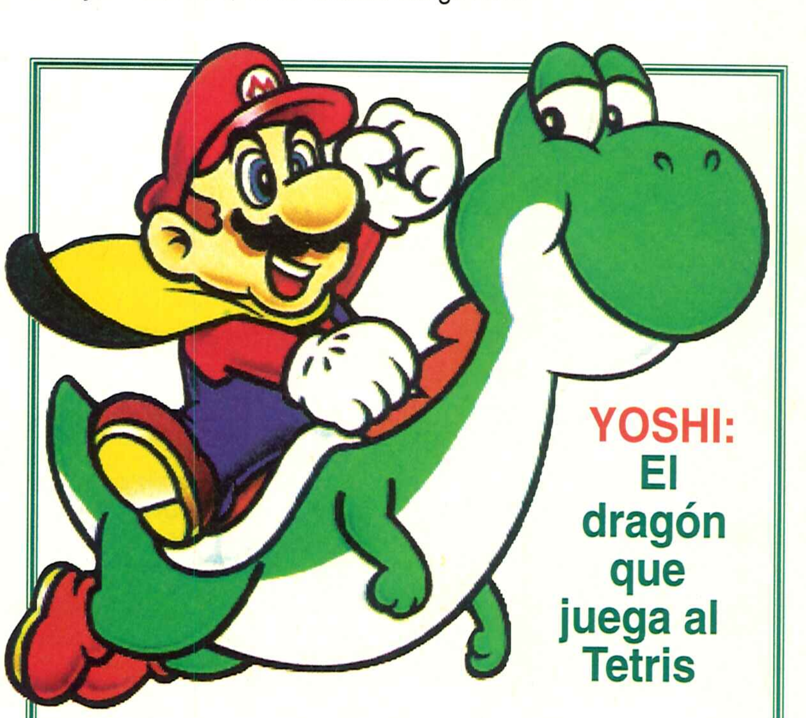


Esta pareja debe hacer lo imposible por recorrer los seis niveles de que se compone el juego **resolviendo los enigmas y descubriendo los secretos** que se plantean en cada una de las pantallas estáticas de Dwagons. Lógicamente **la estrategia y la inteligencia** estarán presentes en cada una de ellas, de forma que será imposible atravesar un mundo sin haber resuelto el anterior.

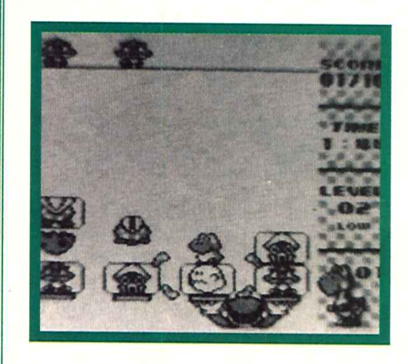


Durante el juego, la pantalla aparecerá dividida en dos mitades, una para los gráficos y otra para los textos. Osea que no sólo habrá que pensar, sino que también será obligado **deleitarse con los gráficos** muy a lo "cartoon" que Imagitec acostumbra a introducir en sus juegos.





YOSHI: El dragón que juega al Tetris



Por fin Yoshi, el mejor amigo de Mario, -después de Luigi, por supuesto-, **tiene su propio juego.**

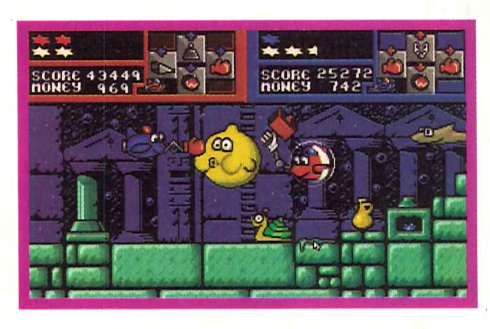
Este dragoncillo simpaticón acaba de viajar a la **Game Boy** por medio de un programa súper adictivo y genial que seguro va a hacer que aumente enormemente su número de fans.

Yoshi, porque el programa conserva el nombre del personaje, es una **mezcla entre Tetris y Doctor Mario** y consiste en que el dragoncillo se sitúa en la parte inferior de una pantalla compuesta por cinco columnillas. Objetos de todo tipo -ranas, fantasmas, flores...- van cayendo y Yoshi debe intentar casarlos moviendo esas columnas. Si consigue unir dos objetos iguales, éstos desaparecerán. Una mecánica que os sonará bastante, ¿verdad?.

Como curiosidad os diré que este programilla pretende ser **uno de los más vendidos del verano**. Con ese personaje y su gran adicción, seguro que lo conseguirá.









GADGET TWINS:
Con simpatía ante todo

El último juego de **Imagitec** para **Mega Drive y Super Nintendo** tiene como protagonistas a dos simpáticos gemelos: **Bop y Bump.** ¡Ah!, ¡pero seguro que estáis pensando mal!. Los gemelos no son en realidad personas, son **pequeños avioncillos con ojos** a los que se les ha encomendado la misión de perseguir a un malvado ladrón que ha robado un valiosísimo tesoro. Ahora sólo os falta saber que la búsqueda se alargará durante seis niveles que son posiblemente los más graciosos y originales de todos los juegos que he visto en los últimos tiempos. Vosotros mismo podéis comprobarlo si echáis un ojo a las pantallitas.Y si todo es tan alucinante como parece...

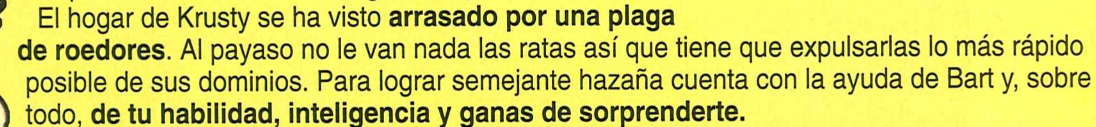


KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE:
¡Vaya lío en casa de Krusty!



Los fans de **Bart Simpson**, seguro que conocen a **Krusty**, un payaso con los pies tan enormes y una cara tan grotesca no puede pasar inadvertido.
Pues bien, este personaje será el protagonista del juego que **Acclaim** está a punto de editar para **Mega Drive y Super Nintendo**, continuando la serie que sobre los Simpson comenzaron hace algún tiempo.

El hogar de Krusty se ha visto **arrasado por una plaga de roedores**. Al payaso no le van nada las ratas así que tiene que expulsarlas lo más rápido posible de sus dominios. Para lograr semejante hazaña cuenta con la ayuda de Bart y, sobre todo, **de tu habilidad, inteligencia y ganas de sorprenderte.**



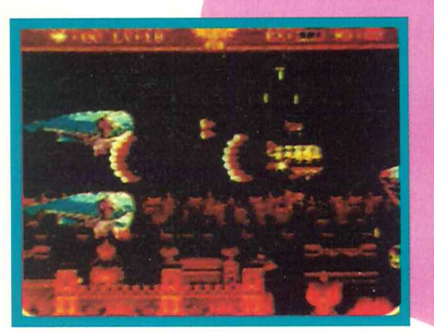
Krusty Super Fun House puede parecer un juego elemental, pero la verdad es que encierra detalles, como las animaciones o los efectos sonoros, que lo convierten en todo un fuera de serie.

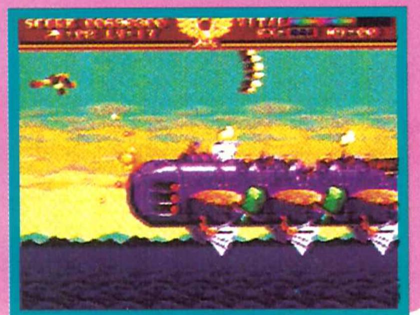


STEEL EMPIRE:
Lo más espectacular del mundo

Estamos en el futuro. La vida es una batalla campal y la Tierra está iniciando un viaje hacia la destrucción. El Imperio de Motorhead, -como el grupo heavy-, se está apoderando del universo y destrozándolo salvajemente. Sólo un país, Silverhead, permanece libre, pero igualmente acosado. **Tú eres la salvación**. No esperes más, coge tu pájaro alado y lánzate a la lucha.

Este es el fatalista pero súper espectacular argumento del último juego que **Sega**, por medio de **Flying Edge,** tiene preparado para la **Mega Drive**. Un **matamarcianos** de scroll horizontal magnífico, muy al estilo R-Type, en el que l**a acción** destaca por encima de todo. Pero no es lo único: los escenarios, parecen sacados de una novela de Julio Verne, los gráficos están cuidados al máximo detalle, y su jugabilidad, aunque no lo podáis apreciar en las fotos , es enorme. Y no os digo más. Quedo boquiabierto y a la espera de más noticias... o del cartucho.





Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

¿PUEDES RESIS
TANTAS NOVED

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION

SELECT START
Nintendo

STIR
ADES?

MEGAMAN III™ (ACCION)



Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25



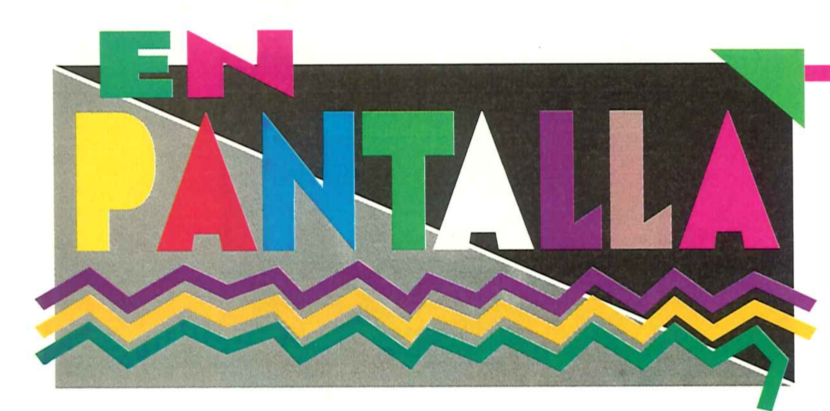
MEGAMAN III™ (ACCION)
Con más acción que nunca.



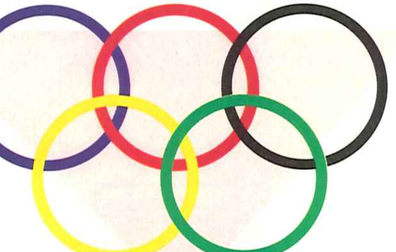
SOLSTICE™ (AVENTURAS)
Llena tu pantalla de aventuras.



CHESSMASTER™ (ESTRATEGIA)
Juega al ajedrez con el mejor maestro.



Así disfrutan los deportistas olímpicos



Los deportistas que hayan conseguido las marcas mínimas para competir en las olimpiadas de Barcelona tienen dos razones para felicitarse. Una, que van a poder vivir en sus propias carnes la emoción de la competición más alta y prestigiosa de este al otro confín, y dos, que **van a disfrutar de la mayor colección de máquinas, videojuegos y artilugios Sega que jamás se hayan visto juntos**.

La Villa Olímpica se viste así de consolera en un denodado esfuerzo por parte de la compañía que tiene en exclusiva estos derechos para alegrar las victorias y derrotas de los deportistas.

En total, Sega pondrá a su disposición **400 Mega Drive** con **1.200 juegos**, **30 Game Gear** con **60 juegos** y **11 grandes máquinas** de salón entre las que destacará la presencia del **R-360**, (ya sabéis, esa recreativa que gira 360 grados y que precisa de cinturones de seguridad y células fotoeléctricas para garantizar su seguridad).

Todos estos videojuegos y consolas de Sega también estarán presentes en las **Paraolimpiadas**, la cita olímpica que tendrá lugar en Barcelona en septiembre y que congregará a casi 3000 deportistas minusválidos.

¡Soberbio Lynx!

Cuando uno tiene la idea de que las máquinas no pueden dar más de sí, llegan cartuchos que superan todo lo visto y que hacen pensar en que el buen soft no tiene fin.

La versión del magnífico **Shadow Of The Beast** en **Lynx** es un claro ejemplo de todo ésto. Desarrollado por el grupo Development Digitals a partir del programa Amiga de Reflections, este Shadow no es que sea una fiel copia del original, en todo, sino que además incorpora dosis de estrategia que ni siquiera antes habíamos visto. Jamás podréis alucinar con scrolles tan rápidos, músicas tan increíbles, escenarios tan vistosos y una jugabilidad tan total como la que esta versión es capaz de ofrecer. Sí, es sólo un juego, pero ¡qué juego! Una lástima que no lo podáis disfrutar hasta dentro de unos meses.

¡Pero la noticia merecía la pena y había que darla!



Shadow of the Beast

Todo listo para la Gran Final de Sega

El **campeonato europeo de Sega** ha llegado a su fase final. Tras emocionantes previos nacionales, el día **31 de julio** un puñado de privilegiados contendientes medirán sus fuerzas frente a una serie de escogidos cartuchos de Mega Drive en el estadio londinense de **Wembley**. No estará mal: las gradas repletas de un enfervorecido público que gritará sin cesar mientras las consolas echan chispas...

Un inglés, un alemán, un español, un francés, un austríaco, un belga, un portugués, un sueco y un suizo se verán las caras frente a **Sonic, Moonwalker, Olympic Gold** y un súper juego sorpresa que Sega desvelará una semana antes de la competición.

Esta gran fiesta de Sega se completará con la actuación en directo de **Michael Jackson**, premios de **un fin de semana en Barcelona** con entradas para disfrutar de las Olimpiadas en directo y, sólo para el ganador, un Mega CD, traído expresamente de tierras nipónas. Por supuesto, Hobby Consolas estará allí para informaros dede todo lo que suceda. ¡Hasta entonces!.

Spaco reduce precios de cara al verano

Spaco S.A., la compañía que distribuye en España la Nintendo de 8 bits, ha decidido bajar el precio de su máquina a través de una promoción especial que se mantendrá durante los meses de verano, es decir julio y agosto. Con esta medida tan interesante, los precios serán los siguientes.

El **paquete básico**, compuesto de la consola y un par de control pads, pasa de las **13.990 a las 10.490**. El **Action Set**, que contiene la consola, una pistola, y dos juegos, el Super Mario Bros 1 y el Duck Hunt, baja de las **24.990 a las 21.490**. Y el **Super Set**, el pack más completo que ahora mismo ofrece Spaco, con la consola, cuatro mandos, el adaptador NES Four Score para cuatro jugadores, y tres juegos, Super Mario Bros 1, Tetris y Nintendo World Cup, que venía costando **29.900, lo podréis encontrar a 24.090 pesetas**.

¡Muy bien, que cunda el ejemplo y que las consolas sigan bajando y bajando y bajando....

Otro ECTS en marcha



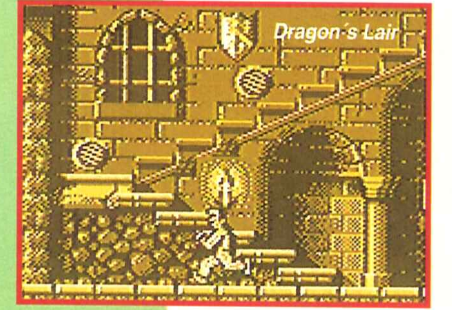
El European Computer Trade Show primaveral, de cuyos efectos aún no nos hemos recuperado, tendrá su réplica más directa en la **feria otoñal** del mismo nombre que Blenheim Online organizará en breve.

El **ECTS** se celebrará entre los días **6 y 8 de septiembre** y tendrá lugar en el mismo escenario que su predecesora, es decir el **Business Design Centre de Londres**.

Como ocurrió en el ECTS anterior, Hobby Consolas estará presente en este gran acontecimiento para el videojuego mundial y a nuestro regreso os adelantaremos lo que serán los juegos más lucinantes de cara a las próximas Navidades.

Dos primicias de «Elite»

Los dos últimos productos de Elite para **Nintendo** ya están aquí. Por lo menos sus primeras imágenes. Abrid bien los ojos porque la cosa promete.



Dr. Franken, un súper juego para **Game Boy** que nos invita a convertirnos en el doctor Frankenstein, exhibe los mejores gráficos, con permiso del Dragon´s Lair, que una consola portátil jamás podrá ver. De su argumento no sabemos demasiado. Tan sólo que es un arcade que se desarrolla en el interior de un castillo... En todo caso, viene bien la sorpresa.

Dragon´s Lair para **Super Nintendo** será la sensación de la temporada. La vuelta del caballero parece inapelable. Arriba tenéis la prueba. Lástima que sólo saque a relucir sus gráficos y maravillosos escenarios. Si tuviérais oportunidad de sentir su jugabilidad o de oir sus melodías, no pararíais hasta conseguirlo.

¿Tienes más de 18 años?
¿Te pasas el día jugando con tu consola o tu ordenador?
¿Presumes de ser un experto en videojuegos?
¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más...

¡¡LLÁMANOS!!
porque estamos buscando

REDACTORES Y COLABORADORES

Marca el teléfono 654 81 99 de Madrid y pregunta por Esmeralda, nuestra Secretaria de Redacción.
Ella tomará tus datos y te dirá cuándo podemos vernos para que nos demuestres de lo que eres capaz...

From CONSOLANDIA

by Juan Carlos García

Mis muy estimados colegas. En Consolandia ha llegado la revolución. La de todos los meses claro. Seguid leyendo y os enteraréis.

• **Este mes estamos más contentos.** El equipo Hobby-Manía de fútbol sala ha asestado un duro golpe al combinado de Erbe. Cual Real Madrid sin Floro, los chavales de la distribuidora cayeron por un golito ante el arrasador empuje y consistencia del equipo de Hobby Press. Como siempre, estuve echo un coloso en la portería. Resultado: 6-5. Empatada la eliminatoria.

• **La fiebre del Street Fighter II nos invade.** Portada de mil y una revistas, pantallas por doquier y hasta, ¡alucinad colegas! un joystick especial diseñado por Capcom para poder sacar el mayor rendimiento a los golpes y movimientos de cada jugador. Todo sea por ganar.

• **¡Oye! que no me ha gustado nada** una de las leyendas que se pueden leer en la caja del Super Scope, el bazooka para la Super Nintendo. Eso de convertirme en un francotirador ¡en mi propia casa! prefiero dejárselo a ... Pensándolo bien no quiero dejárselo a nadie. Tan triste como agresivo.

• **No me puedo contener.** Después de contemplar las dos chicas BOOM que andan por ahí anunciando un par de jueguecillos me ha venido a la cabeza aquel otro tiempo tan usado de la erótica del videojuego. Se trata de Cool World, con una Kim Bassinger caricaturizada en versión adulto, y B-17, un juego de Microprose con liguero incluído. ¡Alucinantes!

• **Cada cierto tiempo se asiste a una resurrección.** Programas de años ha que se resisten a morir y salen a la calle en versiones renovadas y para máquinas que jamás los probaron. Varios ejemplos: Arcade Smash Hits (Master), Super Space Invaders (Master), Centipede, Missile Command y Asteroids (Game Boy) ¡Larga vida a los marcianos y a todo lo que venga del espacio exterior!.

• **El Garfio de Hook se lo quiere llevar todo.** No le basta arrasar Nintendo, Game Boy o el Commodore Amiga. Ahora dice que quiere la Super Nintendo. Habrá que ceder. No siempre se tiene la oportunidad de ver juegos así en máquinas como ésa.

• **Definitivo.** Digan lo que digan y hagan lo que hagan, el Lynx II estará a finales de septiembre a la venta de forma oficial. Me lo han dicho fuentes bien informadas y cuando ellas hablan...

• **La Bola del Dragoón y Oliver y Benji,** dos popularísimas series de dibujos animados japoneses, tienen su cartucho para Super Nintendo circulando por el Imperio del Sol naciente. Ya los hemos echado un ojo y, oye, otra cosa no serán, pero fieles a la realidad parece que sí, y mucho.

• **¡Hay un huevo en mi consola!** Y vaya huevo: orondo, blanquecino, con vida y ¡con nombre!. Sí, es Dizzy, el aventurero del Spectrum que quiere hacer sus pinitos en la Nes de la mano de Camerica. Los mismos que hicieron Micromachines y Big Nose. El primero que van a sacar, The Fantastic Adventures of Dizzy, contiene un par de megas. El héroe estará contento, ¿no?.

• **Hudson soft**, la compañía de Turbo Technologies que además hace de todo en Nintendo y Game Boy, quiere velar por el grado de adicción de los chavales a través de una campaña de «responsabilización». Se lo agradecemos mucho y no porque ésto nos vaya a alejar de las máquinas por su malévolo coeficiente de enganche, sino porque más de uno se va a poner a hacer los deberes en lugar de darle todo el día al pad de control.

• **¡Lo último!.** La versión para Master System del Shadow of the Beast ya está en la calle. No hace falta que preguntéis más. En el escaparate hay un montón.

Y termino. Los mejores saludos de vuestro corresponsal favorito desde Disney World (Orlando), el oasis de los juegos...

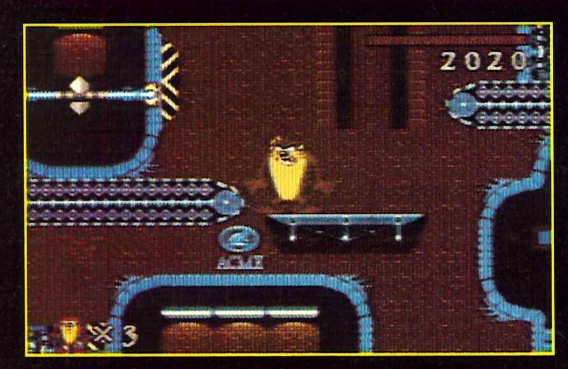
LO MÁS NUEVO



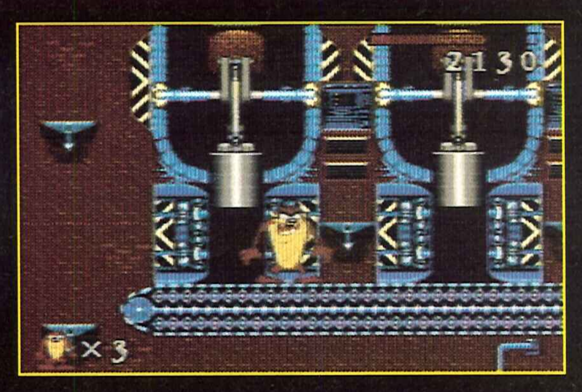
¡ATRAPA A ESE DIABLO!





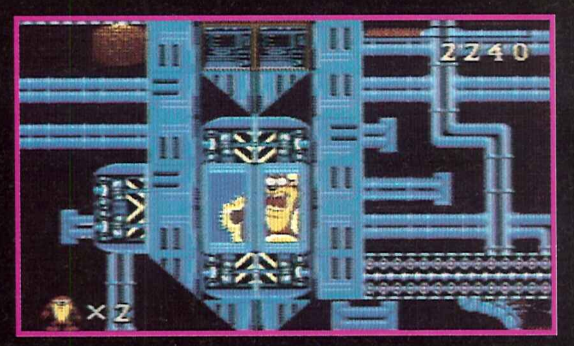


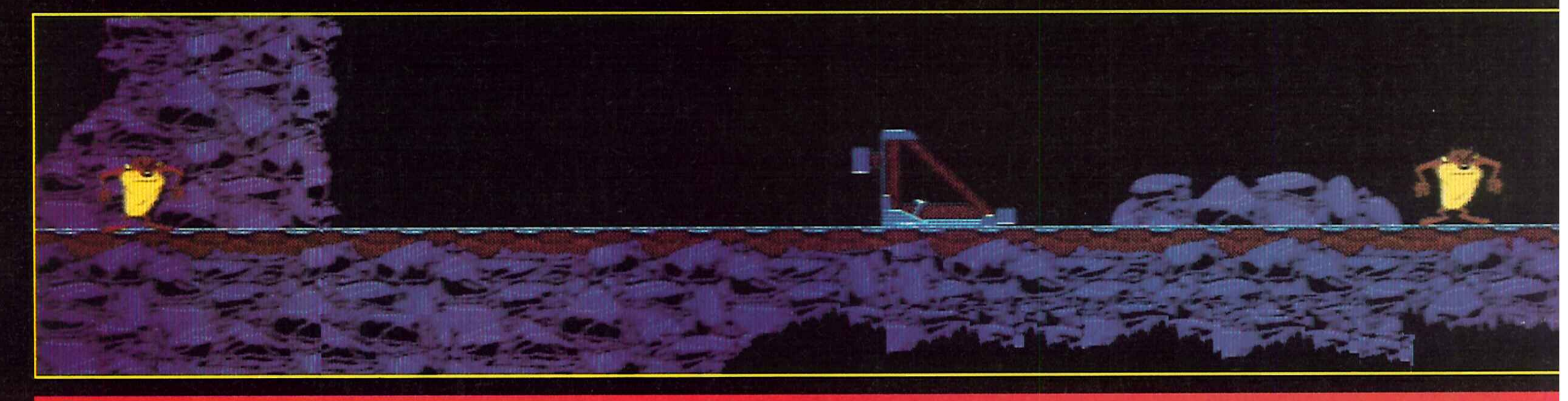






Acaba de nacer un nuevo ídolo para tu Mega Drive: El Diablo de Tazmania.





TAZ-MANIA

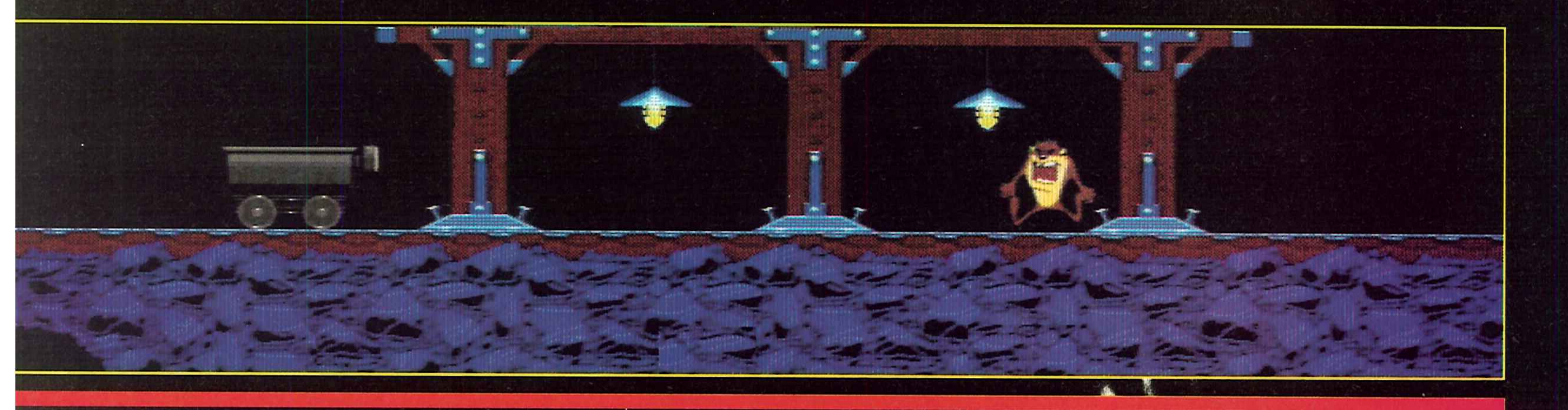
Mi nombre es Taz, soy un Diablo de Tasmania y me paso la vida zampando como loco y discutiendo con todo el mundo.

Antes de ser la estrella protagonista de una serie de dibujos animados, formaba parte de un conjunto de personajes la mar de salados. Bugs Bunny, el Pato Lucas, Silvestre, Porky y el Lindo Canarito eran algunos de los nombres de mis conocidísimos compañeros de reparto, a quienes hace algún tiempo abandoné para montármelo por mi cuenta.

Quizás en España no soy aún demasiado conocido, pues mis aventuras en solitario no han llegado todavía a la pequeña pantalla de vuestro televisor. Pero éso es lo de menos. Gracias a este genial programa que me han hecho para la Mega Drive, seguro que me convierto muy pronto en el nuevo ídolo nacional. No, no soy muy modesto. Pero... es que doy la talla, y si no, al tiempo.

La aventura que me ha llevado a Sega va a sacar lo mejor de mi. Aparte de colocarme justo en el centro de preciosos escenarios y de dedicarme 17 niveles completos de juegazo, mis programadores se han pasado a la hora de caracterizarme. Cierto es que les cedí mis mejores poses, pero no es menos verdad que me han dejado alucinadito. Tenéis que verme comer, saltar, gritar, mover las pezuñas, gruñir, volar, devorar... Toda una delicia para los ojos.

Pero bueno, voy a dejar de tirarme más flores y paso a explicaros cual es la misión que me han encomendado mis geniales creadores. La cosa va de que tengo que conseguir un misterioso ►





Taz-mania no es un cartucho difícil. Es simpático y jugable. Por eso, para aceptar el reto que os propone el diablo no hace falta que seáis especialmente hábiles. Con que tengáis algo de ojo, es decir vista, ganas de descubrir nuevas cosas, y le pongáis un poco de atención, sin despistaros con sus escenarios, le tendréis siempre dispuesto a todo y con unas ganas increíbles de disfrutar.





Diecisiete bonitas y mega coloristas fases componen este espectacular cartucho, en el que descubrirás escenarios de belleza insospechada y diversión sin límites.





Este simpático y fiero personaje hasta el momento tan sólo había representado papeles secundarios en los dibujos animados. Pero, a partir de ahora, seguro que se va a convertir en uno de los ídolos más queridos por los usuarios de Sega.

► huevo de no sé qué tipo de ave prehistórica, que se encuentra celosamente vigilado por su madre. Para llegar hasta él debo recorrer un montón de niveles que van desde la jungla hasta unas ruinas medio aztecas, pasando por minas, mundos de hielo, fábricas de coches, ríos y otros parajes de los que no voy a hablaros por respeto a la emoción.

Al igual que ocurriera en las aventuras de Sonic o Kid Chameleon, -desde ahora mis compañeros de profesión-, los niveles que tendré que recorrer son realmente enormes y tan exquisitos a nivel gráfico como difíciles de atravesar.

Excepto por una sóla cosa, conseguir llegar al final, cada nivel es distinto a los demás y en cada uno de ellos tengo que cumplir objetivos diferentes. En los primeros, por ejemplo, me exigen saltar, ir de una plataforma a otra, esquivar a los enemigos y comerme todo lo que pille.

En otros, sobre todo en las minas y la fábrica de coches, necesitaré algo de inteligencia y habilidad para mover palancas, colocar cajas en los lugares dispuestos a tal efecto, dominar el trasiego de vagonetas o, y eso será una constante, encontrar siempre el buen camino a seguir.

¿Que qué es eso del buen camino?. Fácil. La aventura no es lineal. Más bien es de altos y bajos. No siempre tengo que ir hacia la derecha sin parar, esquivando a las gentes y sobrepasando obstáculos, también tengo que mirar hacia arriba, "plataformear" y acertar con el camino elegido, ya que hay veces que no sé exactamente por dónde debo ir. ►


















Las habilidades de un "devóralo-todo".

El aspecto que más destaca en la personalidad de Taz es su voraz apetito. Este pequeño diablo es capaz de comerse cualquier presa quer se sitúe a menos de dos palmos de él. ¡Y ojo que presas!. Le da lo mismo un pollo asado que un araña a la zarzaparrilla, que una bomba salerosa o que todo un furgón de bichos. Un leve gesto, las manos que salen disparadas y una enorme boca que se abre en toda su extensión.

Pero Taz no puede comer de todo lo que le gustaría. Hay cosas que le sientan bien y reponen su organismo y otras que, por el contrario, se le cargan. Ten cuidado con lo que come porque... ha de guardar la línea. De lo contrario jamás podrá saltar tan alto como para llegar a determinados lugares, ni manejar con facilidad las cajas que se echa a las espaldas, ni mover el brazo para dar a la palanca del ascensor, ni montarse en los troncos, ni realizar un si fin de cosas para las que está capacitado y, la mayoría de las veces, obligado.

Manejar al demonio no es tan fácil como parece. Enseguida se impacienta y comienza a gruñir y a desesperarse por la pantalla, lo que nos fuerza a realizar algo, sea lo que sea, con rapidez. Además, los tres botones del Pad no tienen una función fija. Sólo el botón C, el del salto, permanece inalterable. El resto puede permitirnos mover palancas, esquivar obstáculos cuando circulamos a toda velocidad en las minas, soltar rayos de fuego por el hocico y otros tipos de acciones diferentes. No queremos desvelarte más sobre las habilidades del demonio. Hazte con él y compruébalo tú mismo.













➤En la mayoría de los casos me da igual. Además de no tener un tiempo límite para el nivel, es todo un placer regocijarse con los escenarios. Y no sólo por su belleza plástica, sino por la tranquilidad "ambiental" que cada paraje me proporciona.

Y es que, como no sé si os he apuntado, Taz-mania no es ningún arcade puro, es más bien una aventura de lujo que no se caracteriza ni por su frenetismo, ni por su rapidez, ni por sus reflejos ni por nada que tenga que ver con velocidad en la destrucción (cosa bastante habitual últimamente). Es quizá un tributo dedicado a los amantes de la estética, el buen hacer, el humor y los programas con estrella.

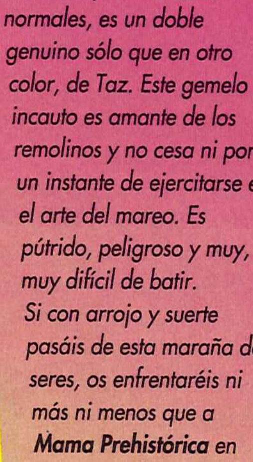
¡Ojo!, que ésto no quiere decir que tenga uno que dedicarse a contemplar más que a jugar. No lo toméis por ese lado, chicos. Es importante ver, pero más sustancial es jugar, ¡por supuesto!. En Tazmania la diversión está en la aventura y la aventura es buscar al bicho y el bicho no es otro que Taz. Es decir, yo, el nuevo héroe para los buenos consoleros de Sega.

Enemigos gigantes

No hay juego que se precie que no coloque unos buenos enemigos de fin de nivel. En el caso de Tazmania estos enemigos no cumplen el requisito de aparecer asiduamente al final de cada fase, sino que se presentan de forma aislada aunque igual de contundente. Taz debe enfrentarse a un total de cuatro enemigos finales, sin contar el último de todos en la batalla definitiva. ***El primero*** *va montado en un jeep. Circula de lado a lado de la pantalla con ánimos manifiestos de darnos con el parachoques. Con saltar sobre la capota basta.*

El segundo *aparece al final del "árbol de las ratas" y adopta la figura de un indio maya con flechas y todo. Es uno de los más graciosos y no de los más difíciles. Tendréis suficiente con huir de sus flechas.*

El tercero *es una planta carnívora de varios metros de altura cuya cabeza con vida deámbula por la escena.*



El cuarto*, y último de los normales, es un doble genuino sólo que en otro color, de Taz. Este gemelo incauto es amante de los remolinos y no cesa ni por un instante de ejercitarse en el arte del mareo. Es pútrido, peligroso y muy, muy difícil de batir.*

Si con arrojo y suerte pasáis de esta maraña de seres, os enfrentaréis ni más ni menos que a ***Mama Prehistórica*** *en misión de defensa de su hijito aún no nacido. No importa donde os subáis, ni por donde andéis, su gran cabeza, sus alas que ocupan toda la pantalla y las garras de gallina siempre os localizarán. Una pena no verla de cuerpo entero...*

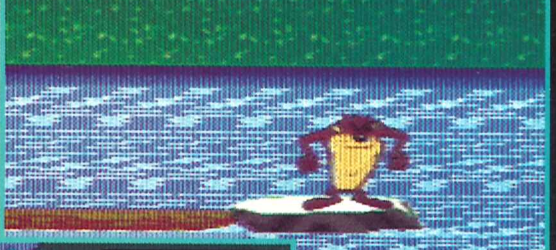




Ya os hemos hablado de las habilidades de Taz, ¿no?. Pues si queriais ejemplos aquí tenéis uno bastante graciosete: Taz en plena maniobra de levantamiento de ascensor.



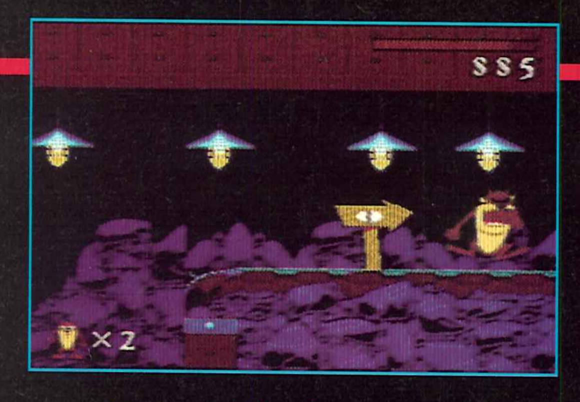
Unas ruinas semi aztecas, ¿o son mayas?, decoran las últimas fases de este soberbio cartucho. Así se hace, lo mejor, siempre, para el final.

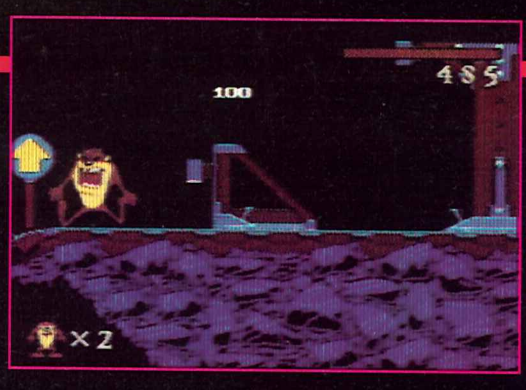


La de los ríos azulados y caudalosos es sin duda una de esas fases en las que la habilidad juega un papel importantísimo. Sobre todo para saltar al otro tronco...



No, no te escondas que sabemos que estás ahí. Ah!, que lo haces para que nos deleitemos con el escenario. Bueno, si es así estás perdonado.





Cuidado con Taz. Es tan bestiajo como sincero y no se va a cortar nada en deciros, -eso sí, sólo con gestos-, que no le gusta nada lo que estáis haciendo. Avisados estáis: ¡A Taz hay que tratarle con cariño buenos alimentos!









Como un demonio

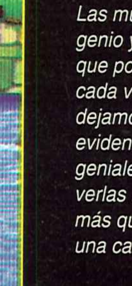
Tazmania es uno de los juegos más bonitos y con un personaje más simpático que podéis encontrar hoy por hoy en cualquier consola.

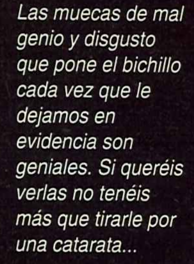
Vacilón, impaciente y huracanado, el diablillo campa a sus anchas por un cartucho realizado a su imagen y semejanza. Todo, absolutamente todo, queda por debajo de él, de sus movimientos, reacciones, comilonas y salvajadas. Él ha quedado perfecto.

El caso es que yo -que hace algunos años dejé de ser un baby-, casi no recuerdo a este diablillo. Sin duda me hace falta ver más dibujos animados. Pero por lo que tengo en mente os puedo asegurar que Sega le ha rendido verdadera pleitesía, y no sólo a él, sino ala propia filosofía del dibujo animado. Es todo tan plástico, tan dibujado casi a mano, tan colorista, tan increíblemente monstruoso que a veces te da la sensación de que estas viendo un cartoon más que jugando con él.

Pero no. Lo estamos jugando... ¡Y de qué manera!.

Giancarlo "Taz" Vialli





Las muecas de mal genio y disgusto que pone el bichillo cada vez que le dejamos en evidencia son geniales. Si queréis verlas no tenéis más que tirarle por una catarata...



Los enemigos de Taz no son abundantes pero sí la mar de peleones. Un ratón malhumorado puede costaros un sin fin de disgustos.

LAS PUNTUACIONES


Aventura

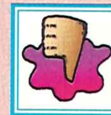
SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Si te sonríe la fortuna...
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 18


95


90


89

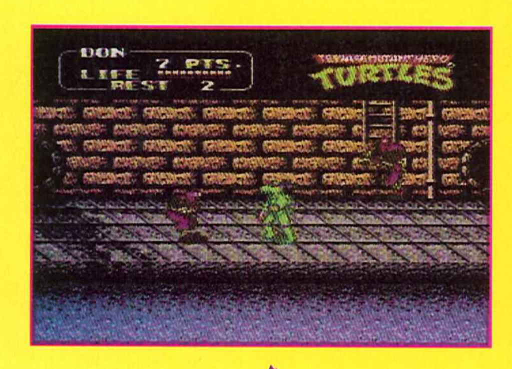

Es distinto a todo lo visto: los gráficos, la personalidad del protagonista...

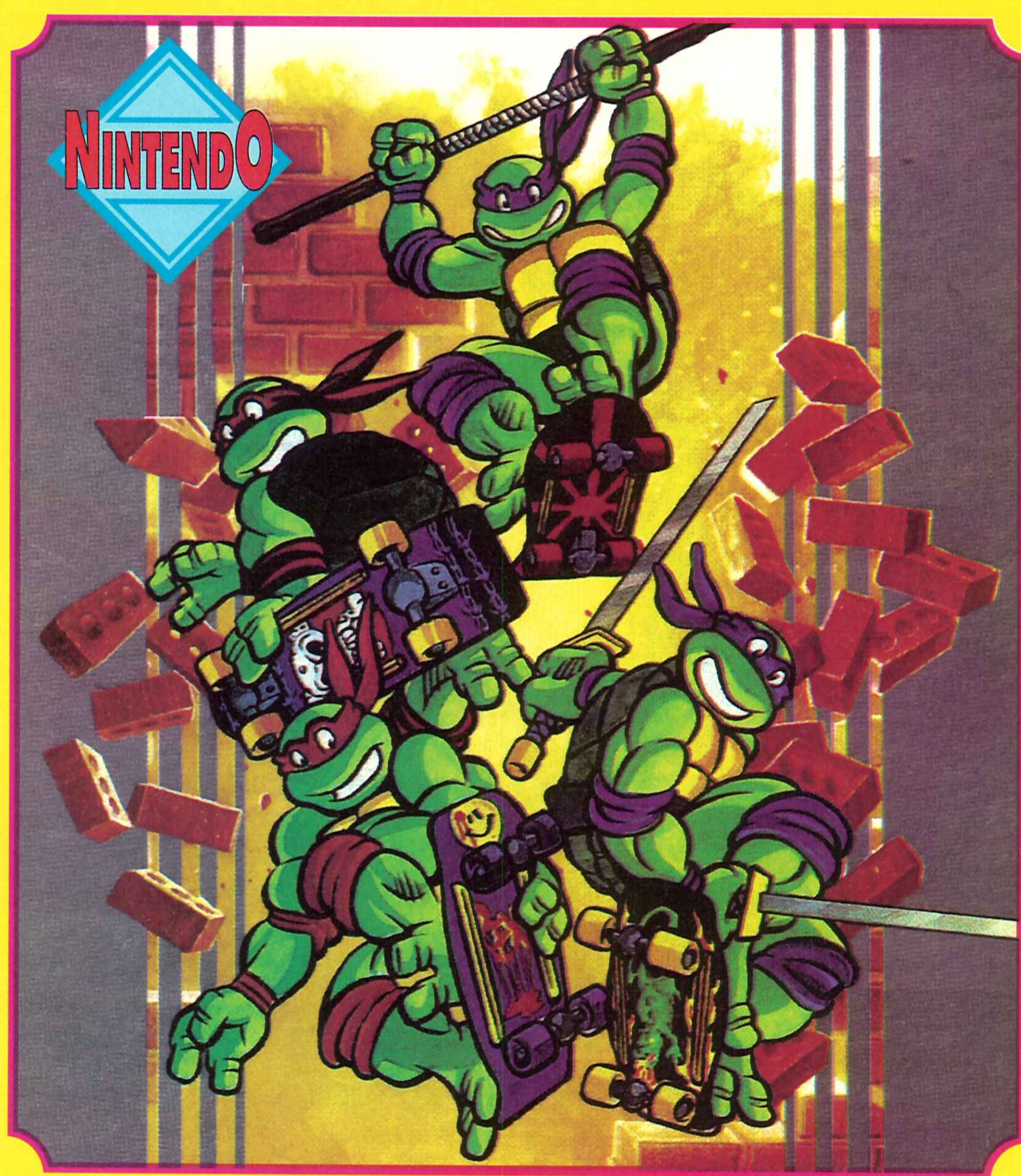

Demasiada manía por Taz: ¿Y los demás? ¡Ah! es que este juego se llama Taz-manía.

92

LO MÁS

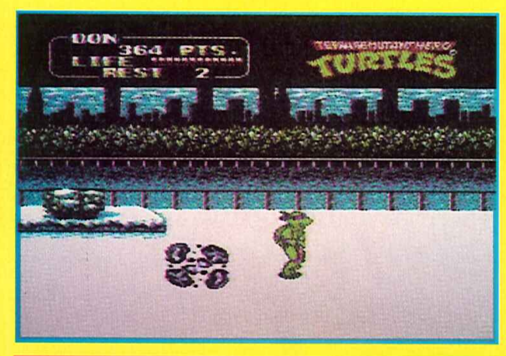
NUEVO





MÁS TORTUGAS QUE NUNCA

TURTLES 2
The Arcade Game







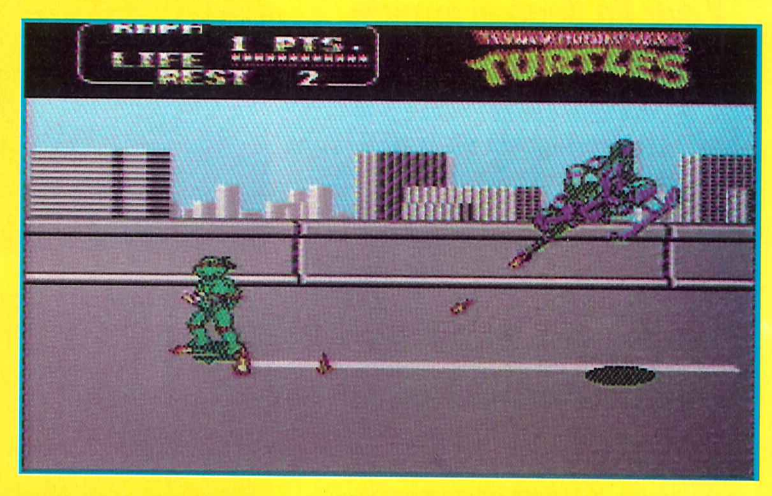


Aunque en Japón y Estados Unidos, la saga de las Tortugas Ninja vaya ya por la cuarta entrega, aquí en la vieja Europa, hemos de conformarnos con el lanzamiento de la segunda parte. Pero no os preocupéis, consolegas, porque este venerable cartucho es nada más y nada menos que la versión de la máquina recreativa de la propia Konami, sí, esa en la que habéis dilapidado los ahorros de muchos fines de semana.

Todos los asiduos visitantes a esos templos de ocio llamados salones recreativos, conocerán la historia de este Turtles 2, pero como sabemos que no todos sois unos viciosillos de las coin op, os lo contaremos con la gracia y donaire que nos caracterizan y que tan populares nos han hecho en los últimos meses.

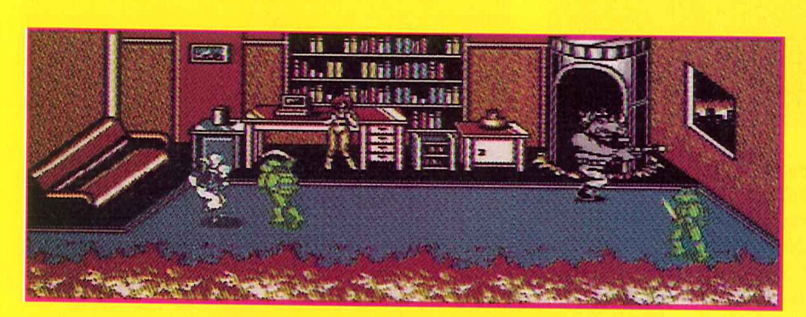
El endemoniado Shredder, un individuo con muy mala idea y peores modales, ha raptado a la guapa periodista April O'neil, gran amiga de nuestras colegas ninjas.

Las cuatro tortugas no se pueden creer que el maléfico ser esté haciendo otra vez de las suyas. En el último enfrentamiento con Shredder, los cuatro héroes le lanzaron a un triturador de basura líquida (¡puaggg, qué asco!), y desde entonces no habían vuelto a saber nada más de él. La humanidad entera le había dado por ➤

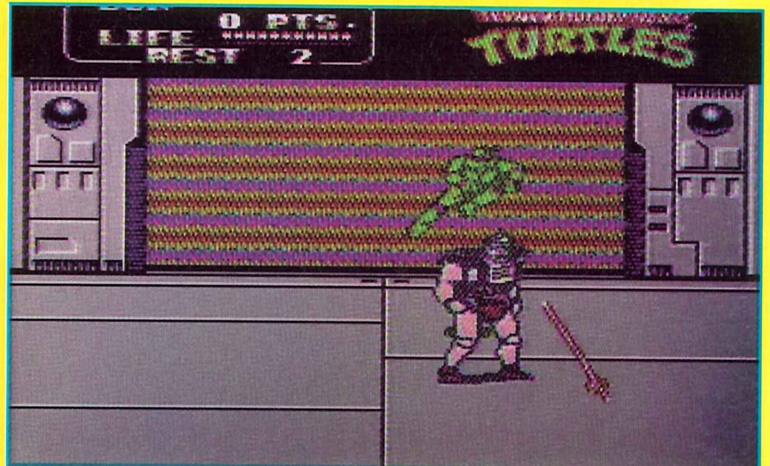


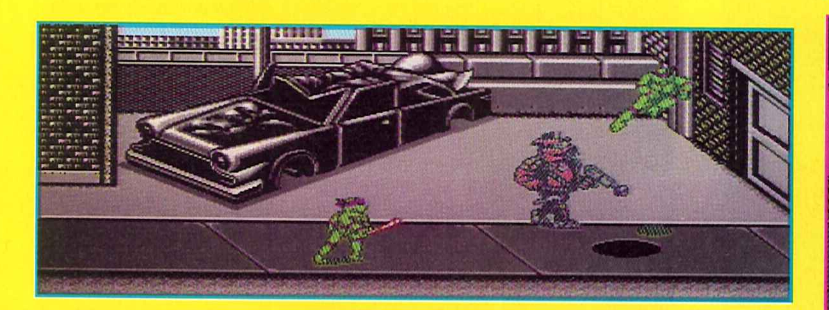


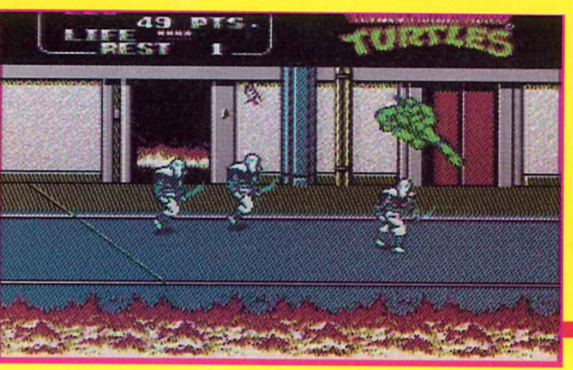
En la trepidante escena del edificio, primera fase, para más señas, tendremos que repartir candela a todos los enemigos que salgan a nuestro paso. Tampoco descuidéis a las traicioneras y mortales escaleras.



A través de diez extensos niveles, estas valerosas tortugas tendrán que demostar sus increíbles habilidades en la lucha.







Nuestra tortuga favorita, ¿cuál váis a elegir vosotros?, muestra a esta pandilla de indefensos enemigos las cualidades de su patada voladora.

LO MÁS NUEVO

Y por fin llegó el arcade

Después del primer juego de Ultra que dió comienzo a la saga tortuguera en la NES, llega este excelente Turtles 2, versión de una de las máquinas más jugadas de los últimos dos años.

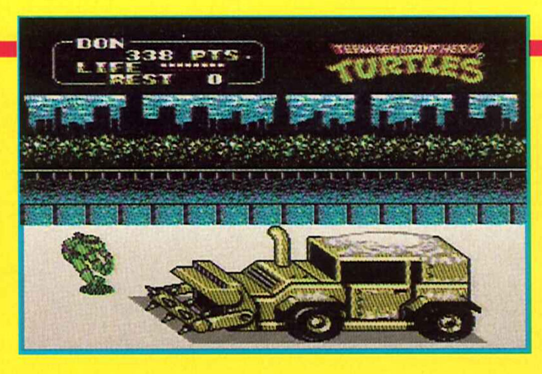
Por fin vamos a poder disfrutar de las excelencias jugables del casi mito de Konami: gráficos súper grandes, melodías de bella factura, todos los niveles del original y lo que es más importante, la jugabilidad y adicción que merece este gran juego. Y si ésto os parece poco, pueden jugar dos a la vez.

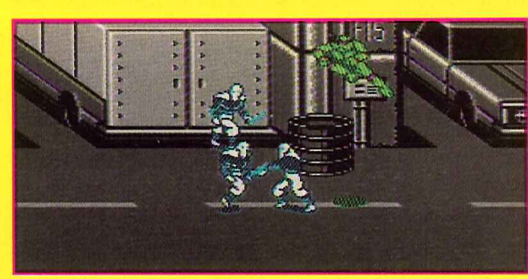
Sin duda, el Turtles 2, es uno de los lanzamiento más fuertes para este veranito y uno de los mejores y más divertidos cartuchos para NES que ha llegado a mis manos en este olímpico año.

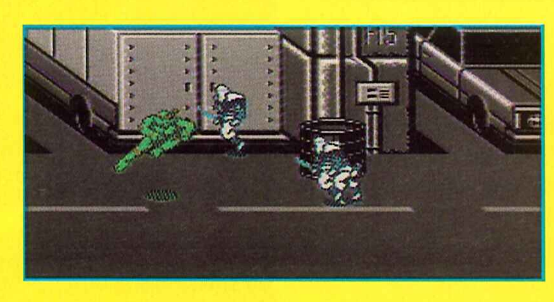
¡A por él, mis tortugas!.



The Elf





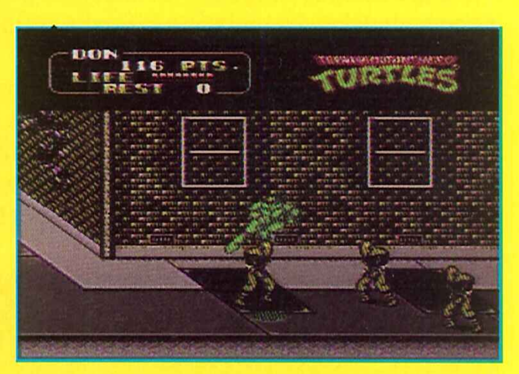




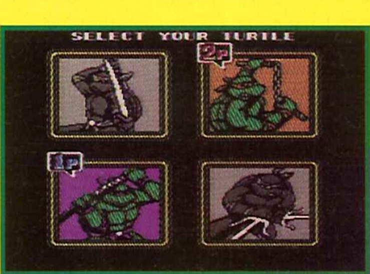
Arriba vemos a una de nuestras verdosas amigas en acción. Pero... ¿qué es aquello que reluce en lo alto de la cornisa? Pero si es nada más y nada menos que un apetitoso trozo de pizza....¡¡¡Cowabunga!!!



Como véis, los escenarios en los que se desarrolla el juego son muy variados, pero tienen un denominador común: la gran ciudad.



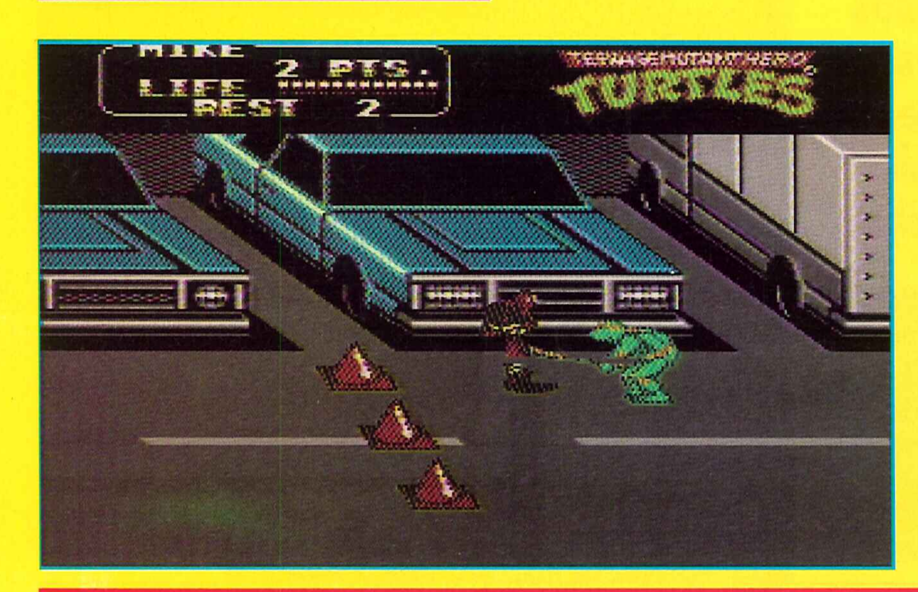
Dos mejor que uno



Esta versión para NES de la popular y divertida recreativa de Konami, también incluye la espléndida opción para dos jugadores para que tu amigo preferido o tu odiado hermano te puedan acompañar en esta odisea por las calles de Manhattan. Ya sólo os falta elegir a vuestra tortuga favorita: Leonardo, Michelangelo, Rafael o Donatello, y emprender la búsqueda del maldito Shredder...





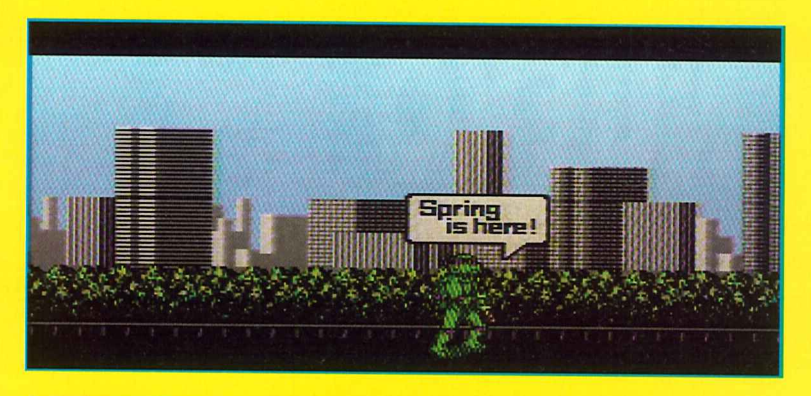


➤ muerto. Pero ¡ay!, nadie se podía imaginar que este malandrín sarnoso disponía de una boina de cobre revertido y consiguió salir ileso del encuentro con el triturador. Cuando recobró el conocimiento y se dió una docenita de duchas con sales de todo tipo, clamó venganza en contra de nuestros queridos Leonardo, Michelangelo, Donatello y Rafael.

Shredder viajó por todo el mundo reclutando mercenarios a bajo sueldo para capturar a nuestras tortugas. En menos de dos días y medio más de setecientos gamberros y chorizos formaban la soldadesca del ahora pletórico Sheredder (¡no me gusta ni pronunciar el nombre!).

Cuando nuestros amigos se enteraron de lo ocurrido, se lanzaron velozmente a las calles de Manhattan en busca de April y la cabeza de su acérrimo enemigo. Pero para llegar hasta él van a tener que atravesar diez hostiles niveles plagados literalmente de enemigos de todo tipo y enfrentarse con poderosos guardianes que se encuentran al final de cada uno de ellos.

Así se inicia -y si puedes, se acaba-, el nuevo reto para las Tortugas Ninja, un cartucho divertido, maquinero, jugable y con todos los alicientes que han conseguido convertir este Turtles 2 en un juego recomendable para todos aquellos que gusten de los arcades con clase. Es decir, los buenos nintenderos como tú.

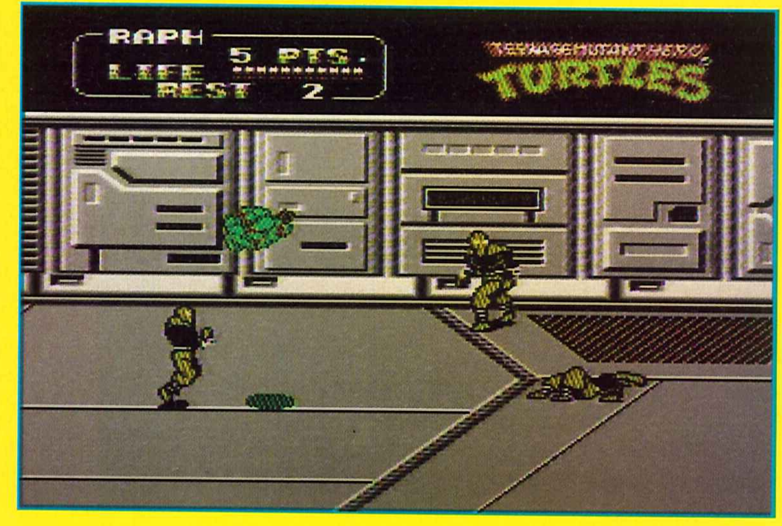




La situación no se presenta nada sencilla. Nada menos que tres esbirros atacando a uno de nuestros quelonios favoritos. ¡No nos va a quedar más remedio que echarle una mano!.



Algunas veces tendremos que luchar en escenarios fríos y nevados como el que vemos a nuestra derecha. No importa, ¡nuestras tortugas mutantes resisten lo que le echen!





Los túneles del metro no son precisamente un lugar agradable para pasear, pero, sin duda, nuestras amigas se mueven por ellos como si estuvieran paseando por su propia casa.



Volvemos a la nieve. Y, efectivamente, estáis viendo bien: una de las tortugas está siendo atacada por muñecos de nieve. ¡Y nosotros que creíamos que ésto sólo pasaba en las películas!.

LAS PUNTUACIONES

Arcade

KONAMI
Nº jugadores: 1 y 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 10
Dificultad: Como beber sopa de tortuga en verano.


90


88


92




Es la auténtica versión de las máquinas recreativas. Buenísimos gráficos y trepidante jugabilidad.


Algún parpadeo de sprites que otro y que no haya más continuaciones.

91

LO MÁS NUEVO

The Addams Family





De nuevo a vueltas con los Addams. Y es que ahora, según todas las informaciones, los componentes de la familia han sucumbido ante un plan de secuestro colectivo, lo cual ha dado al traste con la "paz" que había reinado durante los últimos siglos en su lúgubre mansión.

Afortunadamente, Gómez ha podido escapar de las garras de los malos, por lo que forzosamente tendrá que convertirse en el héroe que se encargue de rescatar a todos los miembros de su horripilante familia y devolverlos a casita sanos y salvos.

De esta forma tan convencional -rapto y rescate-, nos metemenos hasta las cejas postizas en un juego totalmente monstruoso que conseguirá ponernos los pelos de punta desde la primera hasta la última pantalla. Y no penséis, amigos, que tan emocionante impresión nos la va a causar simplemente por lo tétrico de sus protagonistas, ¡no!, además debemos tener en cuenta la ingente cantidad de fases, enemigos, peligros, objetos y diversión que se encuentran encerradas en el interior de este cartucho y que no merecen otro calificativo que el de, efectivamente: ¡monstruosamente divertidos!. ►



La Mansión del Terror

SUPER NINTENDO

La bella y tétrica mansión de los Addmas, será el escenario de este juego tan terroríficamente divertido.













Objetos mil

La peligrosa aventura que le ha tocado vivir a Gómez no está, afortunadamente, pensada para que todo sean peligros y malas intenciones. Así se ha rodeado a nuestro protagonista de una serie de objetos tremendamente utilizables y muy prácticos contra los enemigos.

Espada: *podrá eliminar a todo ser que se precie y que ose ponerse delante de él.*

Escudo: *Le hará indestructible durante un tiempo limitado.*

Pelota de Golf: *Si dispara con ella los fantasmas caerán como moscas.*

Zapatillas Mágicas: *Con ellas Gómez correrá tan rápido que no habrá monstruito que consiga cojerle.*

Fez: *Se encuentra en la horca que hay en el jardín y es una especie de gorra con la que nuestro amigo podrá volar durante algunos instantes.*

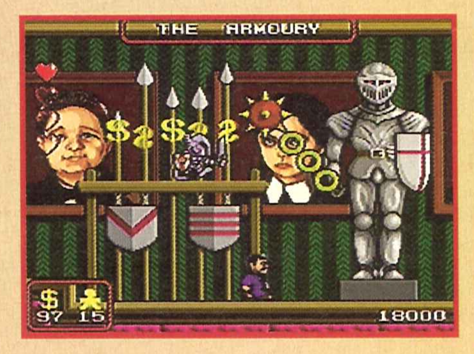


LO MÁS NUEVO



HOBBYTRUCO:

Lo que a continuación os vamos a revelar es una argucia gracias a la cual obtendréis nada más y nada menos que cuatro vidas "de gratis". Para ello, en la pantalla de Continuar o Quitar, dirigiros hacia la izquierda del todo, sin entrar en ninguna de las dos puertas y... ¡ya está, cuatro magníficas vidas a vuestra entera disposición!





La Familia Addams es un arcade de habilidad pura, que no pretende hacer pensar a nadie en otra cosa que no sea en esquivar a miles de enemigos y peligros, en disparar a todo tipo de bichos y engendros de ultratumba, o en sortear las trampas más mortíferas y endemoniadas que os podáis imaginar.

Las cosas del correr, por tanto, no van a ser tan difíciles como parecen... lo van a ser aún mucho más, y eso que algunos enemigos esconden en su interior cantidad de bonificaciones, puntos y diversos tipos de alegrías en forma de dinero, gorros voladores, cuchillos lanzables o zapatillas mágicas para correr más. Todo ello no serán más que "pequeñas ayuditas" que harán que en algunos momentos las cosas se pongan un poco más variadas y divertidas, pero más fáciles, lo que se dice más fáciles, pues más bien no.

Salvar a Pugsley, Wednesday, Fester, la Abuelita y Morticia es una misión exclusivamente diseñada para entes con mentes rápidas y dedos ágiles, quienes se engancharán de tal forma a la diversión que se encierra en el interior de esta tétrica mansión, que no podrán dejar de jugar todos los días hasta altas horas de la madrugada. Y ya sabéis que la noche siempre ha sido la hora favorita de los espíritus y los fantasmas...





Personajes tan impresionantes como este viejo árbol jugarán un papel importante en este genial cartucho, que destaca sobre todo por el atractivo de sus escenarios.

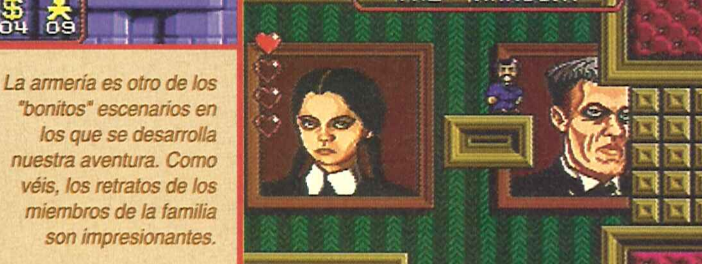












La armería es otro de los "bonitos" escenarios en los que se desarrolla nuestra aventura. Como véis, los retratos de los miembros de la familia son impresionantes.



Los sitios a visitar en este juego son de lo más insospechados. Intenta meterte en el interior del viejo árbol del jardín y... ¡a ver qué encuentras!.



Arriba podemos ver la "Sala de juegos" de la mansión. Como véis, las guillotinas, los pinchos y la cuchillas móviles parecen ser sus juguetes más habituales.

Pantallas escondidas

En algunos lugares de la mansión encontreréis bonitas pantallas repletas de dinero. Éstas no se encuentran muy a la vista pero, con un poco de inteligencia consolera, no os supondrá problema alguno encontrarlas.
Recordad también que recogiendo veinticinco corazoncitos obtenéis un corazón de los cuatro que sirven como contadores de energía , y que con cien os regalan una vida extra.

Para pasártelo "de miedo"

La Familia Addams es un juego que ha sabido convertir una película de éxito en un juegazo capaz de proporcionar una diversión terrorífica.

Su enorme jugabilidad es suficiente como para llamar la atención de los seres del más allá. Pero, además, si le ponéis unos gráficos pavorosos y unas melodías como para echarse a temblar, obtendréis la siempre perfecta unión de atractivo aspecto y jugabilidad redonda. Es decir, y para que me entendáis: La Familia Addams es un juego único, tremendamente divertido y adictivo como pocos .

En fin, otra gran realización de los señores de Ocean, quienes parecen empeñados en hacernos pasar ratos de consolerismo total.

Un detalle: es un poco difícil. Pero da igual.

J.L. "Skywalker"



LAS PUNTUACIONES


Arcade

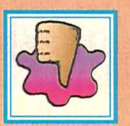
OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Contin.: Passwords
Nº de fases: 14
Dificultad: Al principio parece fácil, pero después...

 92

 90

 92

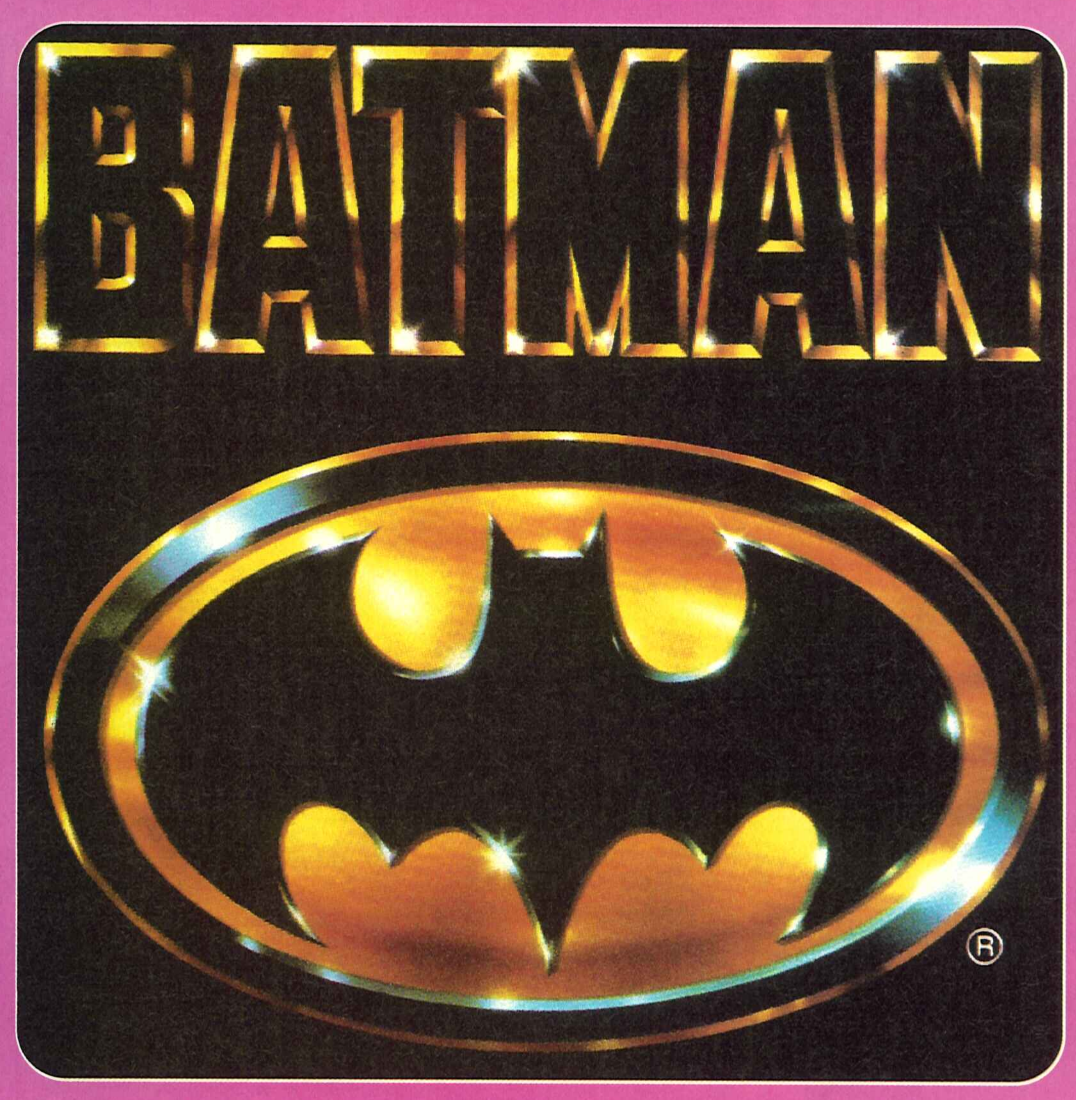

Agradables gráficos, tatareables melodías y... ¡¡diversión sin límites!!

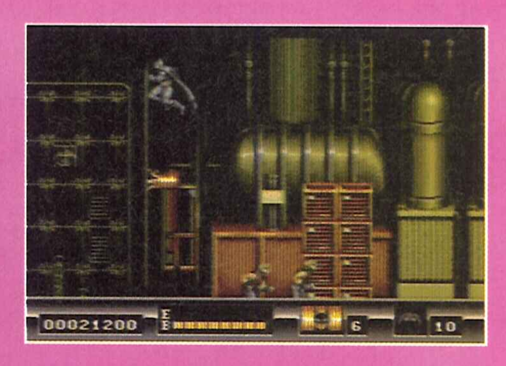

Es, en algunos momentos en concreto, demasiado difícil.

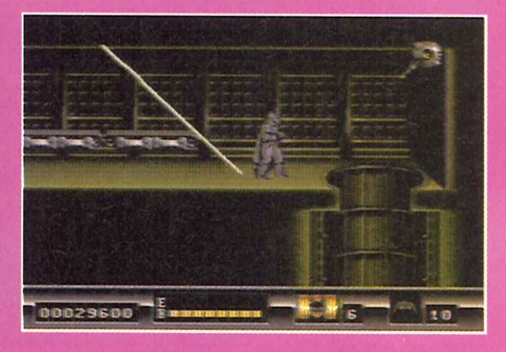

91

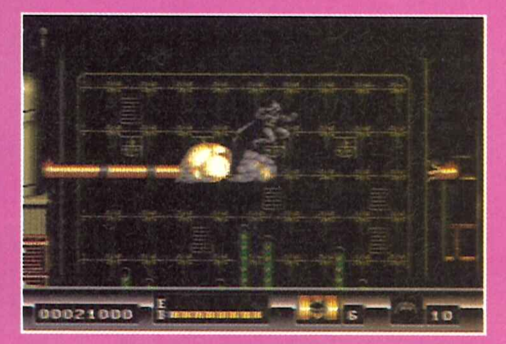




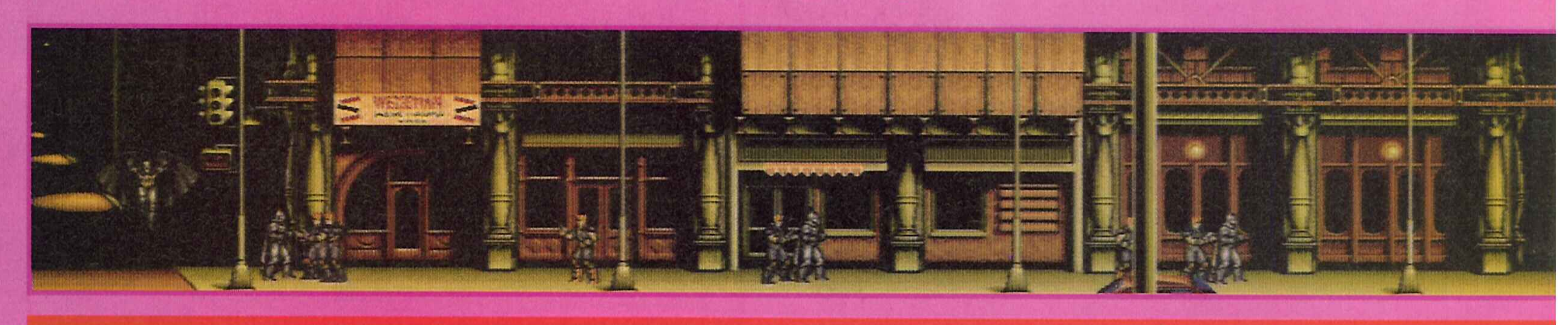








EL BIEN SE ESCONDE EN LA OSCURIDAD



Con cierto retraso con respecto al estreno del film que le da nombre, Batman hace su fulminante aparición en Mega Drive.
Batman, el juego de Sega, retoma la línea argumental ideada en aquella primera película, -recordamos que se acaba de presentar en España la segunda parte-, y así nos reencontramos con un Hombre-murciélago que lucha denodadamente contra un mega villano llamado Jack Napier, el cual, tras caer en un tanque de ácido, había quedado convertido por arte de maquillaje mágico, en el malvado Joker.

Tras algún tiempo de tranquilidad, el Joker resurge de sus cenizas y vuelve para vengar a los que le trajeron por la calle de la amargura. Batman, es su primer objetivo... pero antes tiene que raptar a la bella Vicky Vale y hacerse con el control de Gotham City.

A grandes rasgos este es el argumento que siguen la película y el juego que Sun Soft ha realizado para Mega Drive.

Y ya que hemos mencionado a Sun Soft, diremos que esta es una de las primeras incurisones de esta compañía en Sega, pero para que no penséis que son nuevos en el tema, os podemos contar que son los autores de obras maestras para Nintendo y Game Boy como Batman, Super Spy Hunter, Gremlins 2 o Blaster Master.

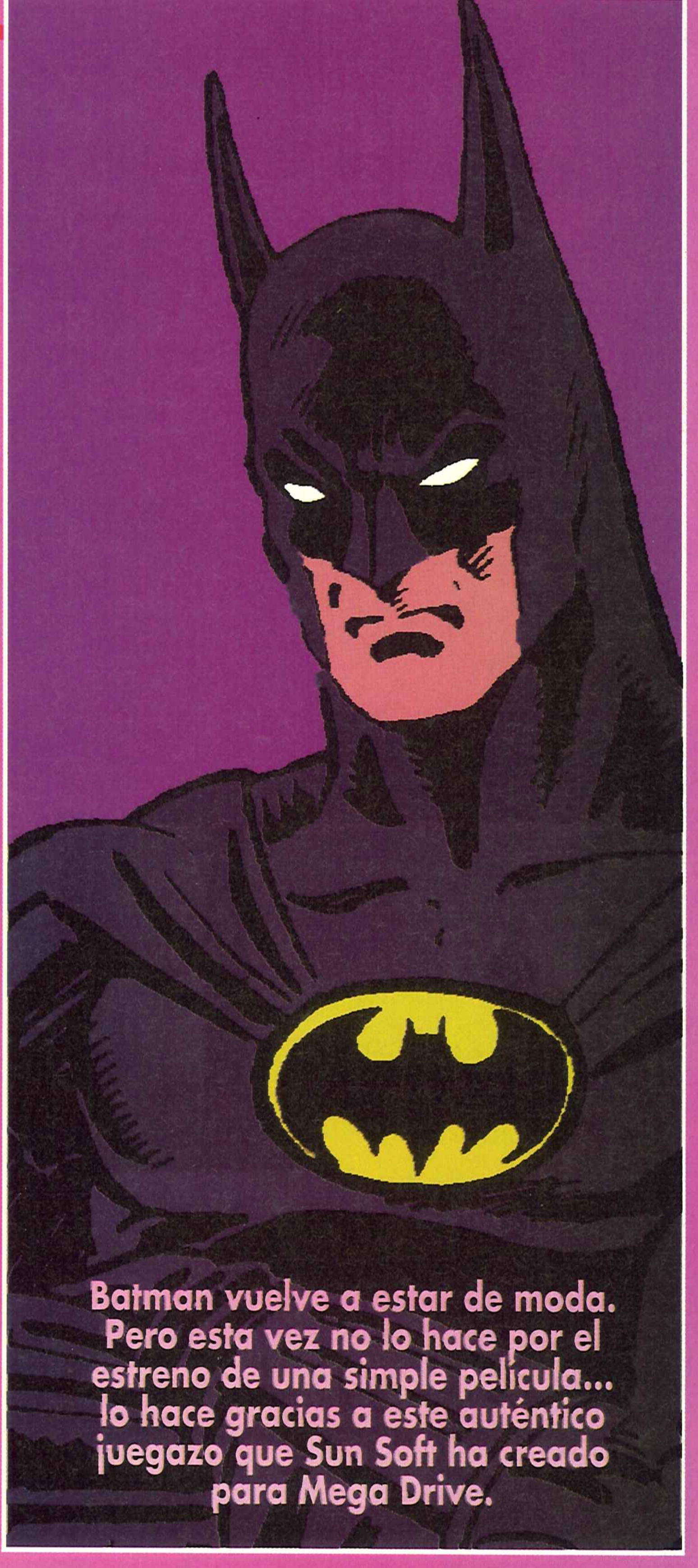
El aval, como podéis ver, es extraordinario. Pero la pregunta, a priori, es evidente: ¿habrán conseguido igualar sus hazañas con ➤

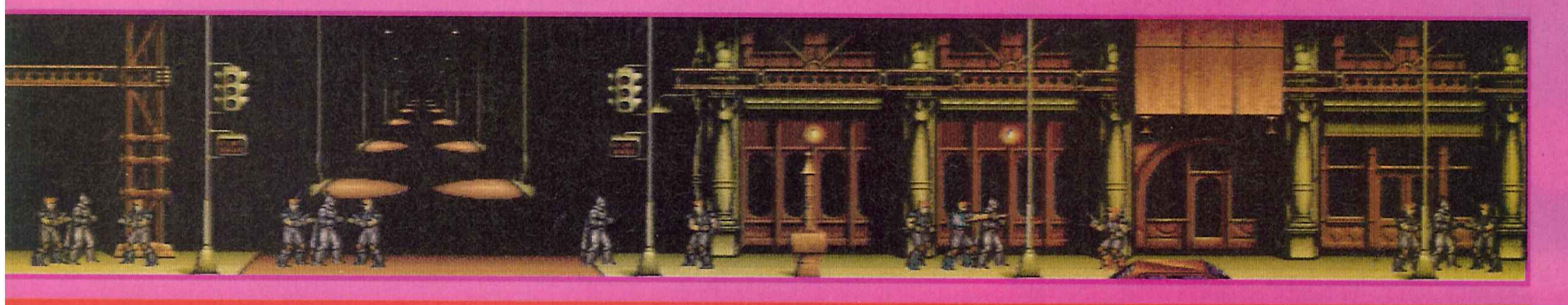


En el museo de arte tendremos que deshacernos de muchos enemigos antes de enfrentarnos al más fiero esbirro de Joker. Después de vencerle con nuestras Batarmas obtendremos el justo premio a nuestra hazaña: La bella Vicky Bale.

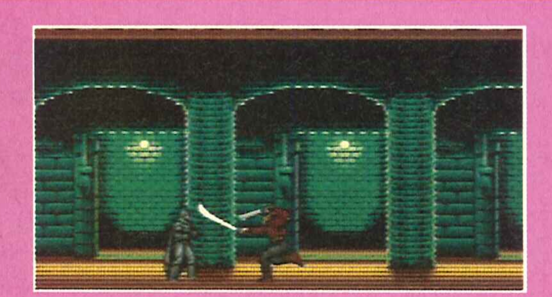


La primera batalla que deberemos ganar en la guerra a muerte que hemos declarado a Joker, se desarrolla en las, malas, calles de Gotham... El jefe de la banda, a modo de enemigo fin de nivel, nos intentará cerrar el paso hasta la factoría.









Batman llega a la Mega Drive con algún retraso con respecto a la película. Pero, ¿le importará éso a álguien cuando esté viendo esta auténtica maravilla consolera?

Las Batarmas

*En su lucha contra Joker, Batman no se limitará a utilizar sus puños o el famoso **Batarang**, sino que en algunas ocasiones, -dos para ser exactos-, deberá ponerse a los mandos de su **Batmóvil** y su **Batwing**.*
En estas fases, los enemigos de la cuidad, ya sea en forma de coches, autobuses y tanques, o de globos, helicópteros y muñecos, intentarán detenernos a base de bombazos. Nuestro compañero de fatigas, no deberá dudar en disparar misiles dirigidos o balas contra todo aquello que parezca moverse...













A los mandos del increíble Batmóvil, Batman barrerá, de golpe, todas las posibilidades de victoria de las " tropas" del malvado. ***HOBBYTRUCO:*** *No uséis los misiles, dejadlos para los enemigos final de nivel. Utilizad sólo las balas...*

➤ esta nueva versión de Batman?. La contestación es sencilla: no sólo han igualado los resultados anteriores, sino que, además, se podría decir que los han superado con creces. ¿Que por qué? Pues porque los programadores no han querido conformarse con realizar una conversión directa del anterior título para Nintendo, y han preferido llevar a cabo un Batman completamente diferente y que posee un estilo y un desarrollo muy particular.

Así, partiendo también del arcade, el juego nos invita a pasear por todos los escenarios de la película, pero hechos especialmente a la medida de la Mega Drive. Las calles de Gotham, la factoría, el museo de arte, los cielos de la ciudad y la propia catedral, serán los testigos de excepción de una lucha a muerte contra el mal.

En cuanto al desarrollo del juego, ya os lo podéis imaginar: miles de enemigos, utilización de cantidad de armas y artefactos diferentes, un montón de ayudas energéticas que te recargarán las pilas cuando las cosas se pongan feas... y acción, mucha acción.

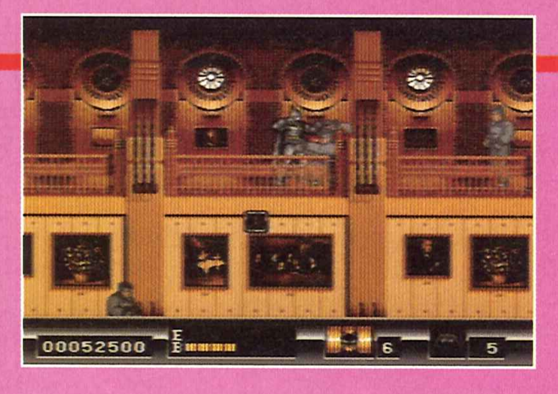
Pero si de algo no se han olvidado los programadores de Sun Soft ha sido de transmitirnos todo el ambiente tétrico, oscuro y misterioso que destilaba la película. Además, los diseños son geniales y el fácil control del personaje no hace sino adherirnos con más firmeza a un pad del que nos resultará difícil separarnos.

Batman ha vuelto... a una consola. Bienvenido sea.

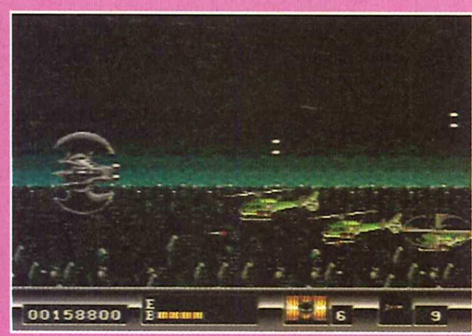


Con el Batwing sobrevolaremos la ciudad en busca de la última fase antes de enfrentarnos a Joker: La Catedral. En ella se darán cita todos los enemigos anteriores del juego. ¡Casi nada!







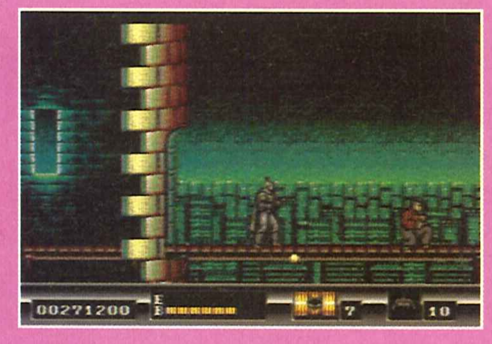
















Peliculeramente alucinante

Peliculero es la única definición que se me ocurre en estos emocionantes momentos. Peliculero por la atmósfera tétrica y oscura. Peliculero por un desarrollo que respeta lo ideado en su día por el señor guionista. Y peliculero porque es un juegazo con todas las de la ley (y el orden).

Batman es así, con buenísimos gráficos y sonidos, y con una jugabilidad que se bebe como un sabroso conjuro contra el aburrimiento.

Batman es de Sun Soft, y aunque ya lo hemos dicho, me da igual, y además quiero gritar tres hurras por esta compañía y su genial Batman: Hip, hip, ¡Hurra!... Hip, hip ¡Hurra!... Hip, hip

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SUN SOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6
Dificultad: Depende de tu adaptación al medio aéreo...



90

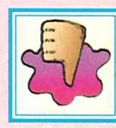


La increíble atmósfera que transmite: es igual a la de la película.



88





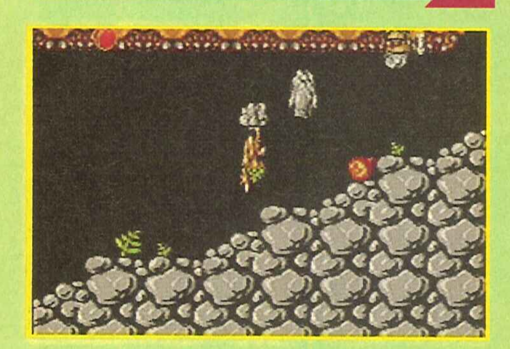
Que no saliera antes, para poder disfrutar ahora con "Batman Returns" en la Mega. Pero todo llegará...



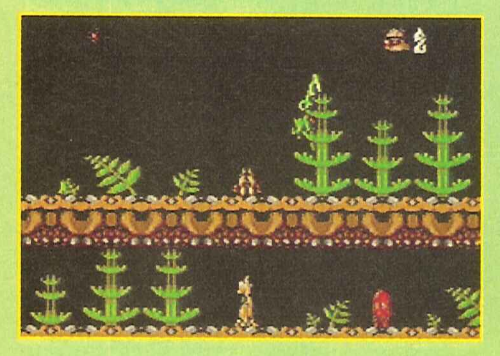
93

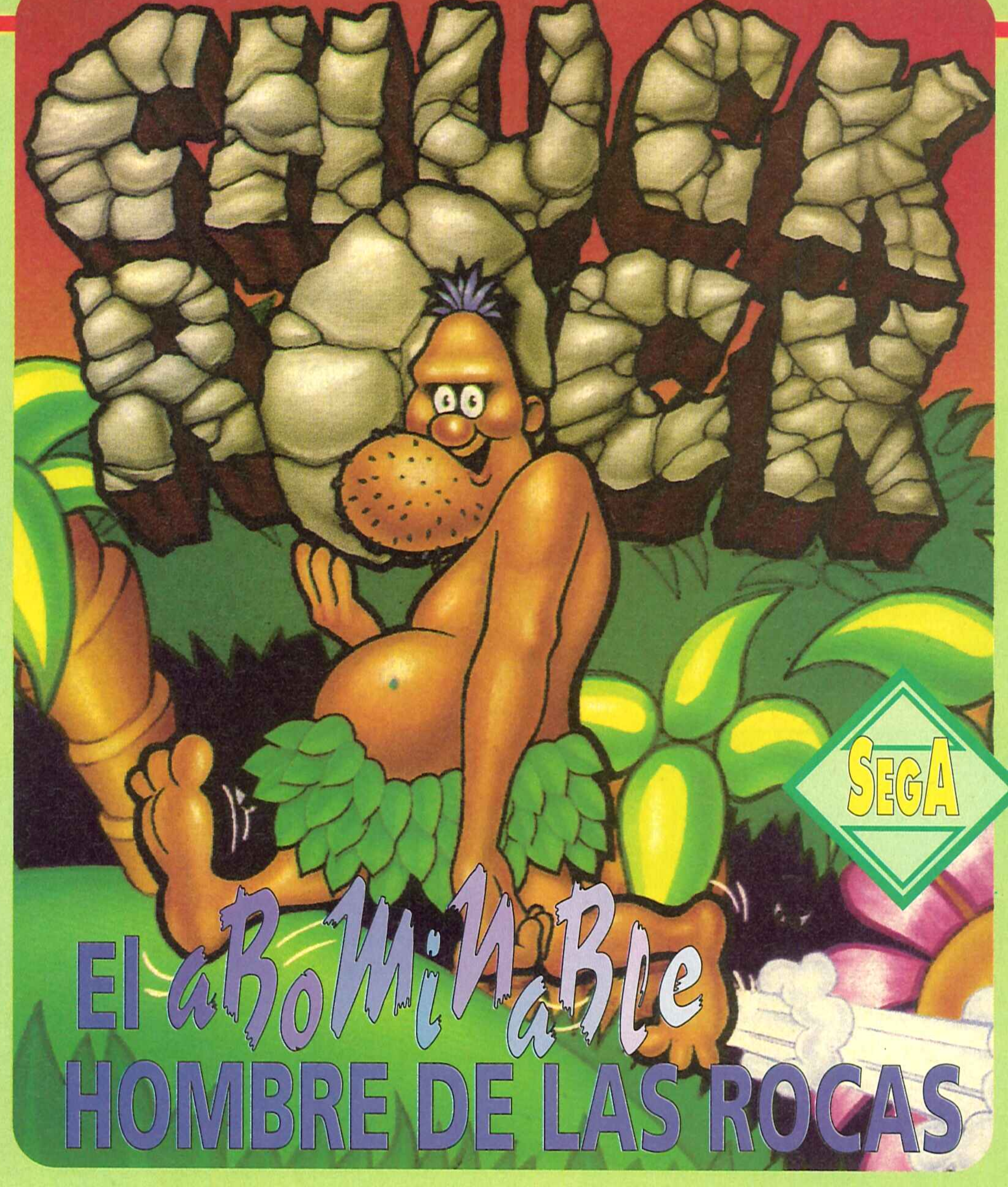
92

LO MÁS NUEVO



Chuk Rock no es ni la versión de una película, ni utiliza a ningún personaje famoso... es, simplemente, un juegazo.

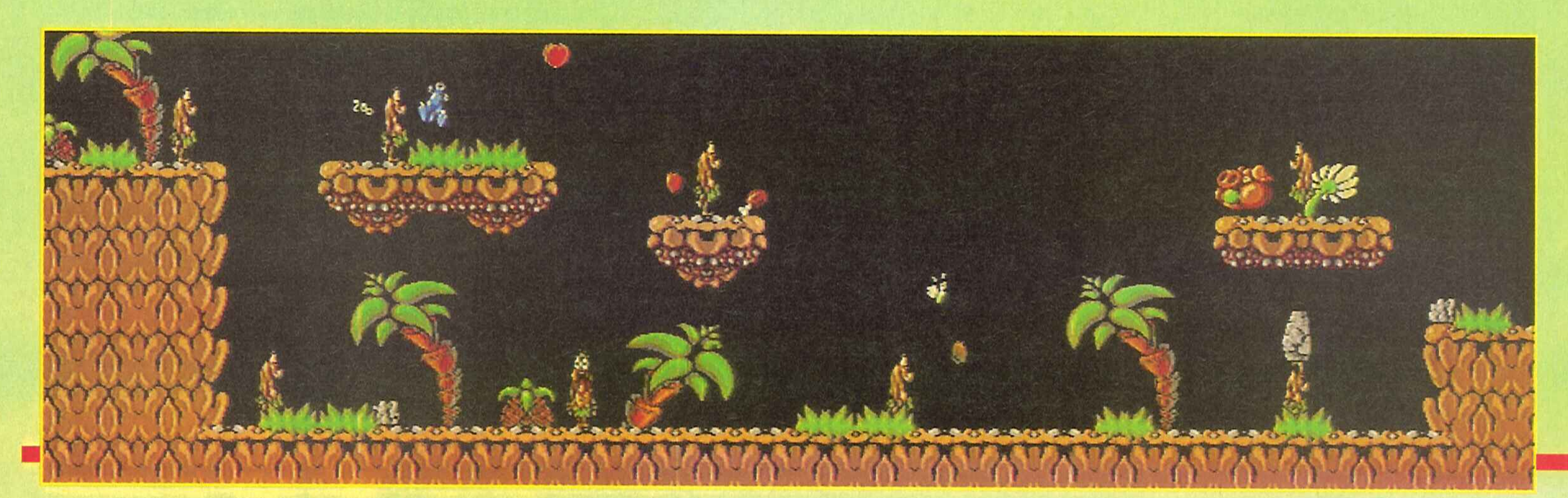


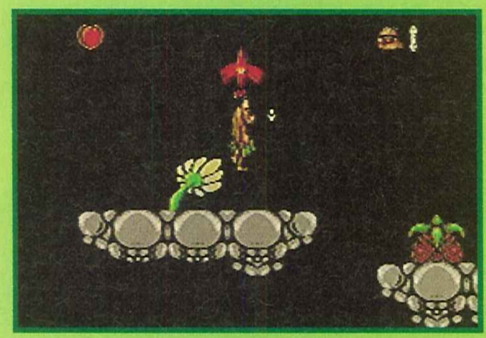


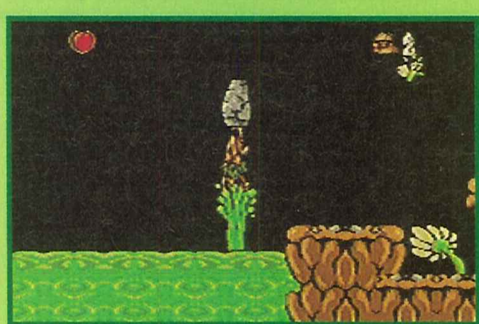
Chuck era un cavernícola con mala suerte. Un día que descansaba plácidamente junto a un riachuelo, apareció un tipo peludo y presuntuoso y le robó a su chica ante sus mismas narices. Todo un desastre. ¿Quién cocinaría ahora los mamuts que él cazase?, ¿quién tendería sus pieles?, ¿quién limpiaría el polvo de la cueva?. Porque Chuck había sido un vago toda su vida y no estaba dispuesto a mover un dedo ni por la casa ni por nada.

Pero claro, la situación requería energía, ¡su honor estaba en juego! y aunque fuese sólo no convertirse en el hazmereir de la tribu, tenía que ir buscarla. Así que empezó su aventura.

El mapa que la Master le puso ante sus grandes ojos casi le tiró de espaldas. Era simplemente gigante, -tenía 5 niveles y 19 subniveles-, y no parecía precisamente fácil de atravesar. ¡Y eso que sólo era un primer vistazo!. No os podéis imaginar los pensamientos que atravesaban su dura cabezota cuando se adentró en las junglas, en las cavernas, en los icebergs... No había por todas partes más que piedras, ortigas, bichos, y toda clase de monstruitos que no dejaban de agobiarle ni un solo instante.







Lo de llevar la roca a cuestas no es ningún hobby cavernícola. En realidad tiene tres usos: se carga a los bichos, sirve de escudo y vale para alcanzar sitios altos.

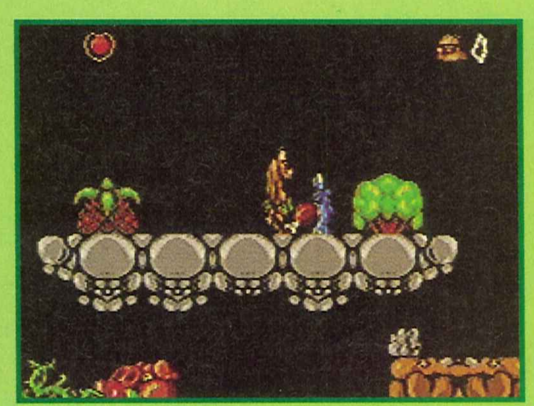
Este cartucho es una buena muestra de que todavía se pueden hacer muchos juegos originales, diferentes y muy agradables de jugar.

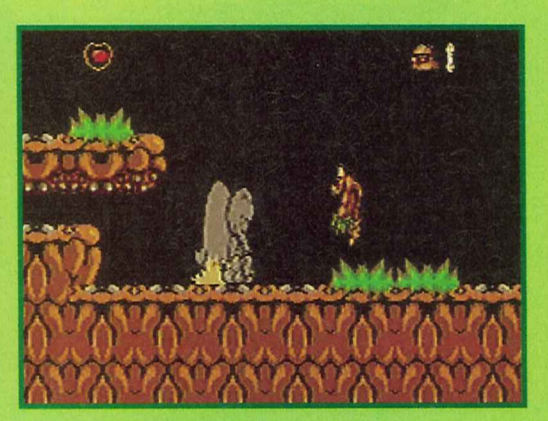
Lo que la Master necesita

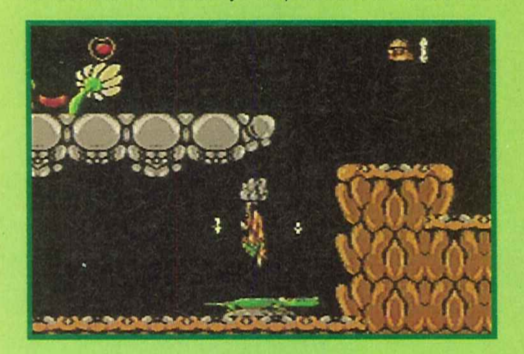
Lo más destacable de Chuck Rock es sin duda su simpatía. Desde el diseño de los personajes hasta el de los gráficos, los decorados y los enemigos, todo rebosa imaginación y gracia a raudales.

Y es que Virgin ha hecho un gran trabajo y ha sabido adaptarse perfectamente a las leyes de la 8 bits de Sega, centrándose en los temas importantes como la jugabilidad, el mapeado o los movimientos, y olvidándose de aquellas cosas a las que es imposible llegar, como los fondos recargados, las intros rutilantes o el sonido espectacular. Lo han hecho perfecto.

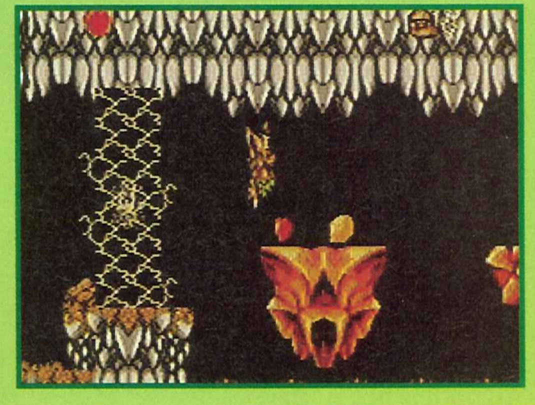
Giancarlo Vialli

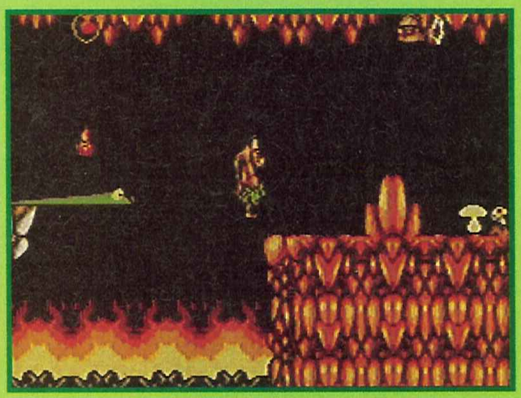


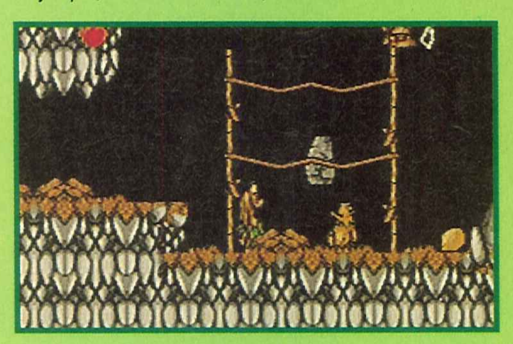




Hay ciertos animalejos a lo largo del juego que te pueden ser de mucha utilidad. Este cocodrilo, por ejemplo, si le tiras una roca, te lanzará hacia arriba.







La originalidad y la gracia son los aspectos dominantes en un programa que se sale de lo normal... como la barriga y la mandíbula del protagonista.

En su defensa tan sólo podía utilizar cierto tipo de saltos, golpes con la barriga y unas piedras que se cargaba a la cabeza y que podía tirar en el momento que le conviniera, bien para machacar a alguien, bien para alcanzar alguna otra roca.

A Chuck empezó a convencerle la aventura. No era exactamente una locura de acción, pero estaba bien. Tenía muchos colores, detalles graciosos, animalejos que no eran nunca lo que parecían y un montón de sorpresas que poco a poco fueron convirtiendo su camino hacia el rescate en un paseo realmente divertido.

Aunque la verdad es que, cuando llevaba un pequeño trecho recorrido, invocó al dioses consoleros con cierta desesperación: "*¡Ya podíais haberme puesto las cosas un poquito más fáciles!*"

LAS PUNTUACIONES



Aventura

VIRGIN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 5 niveles, 19 fases
Dificultad: La prehistoria no era una época fácil.





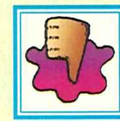




El personaje, sus barrigazos, los enemigos y el diseño del decorado.







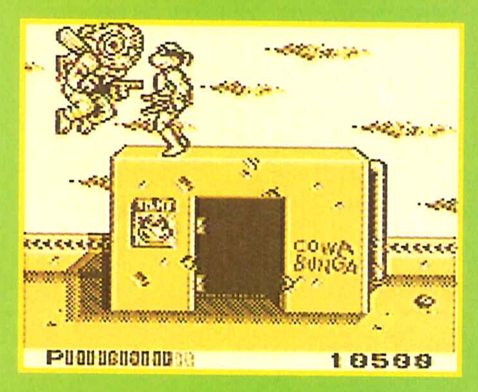
Los fondos negros y el sonido.
Una más: la dificultad.



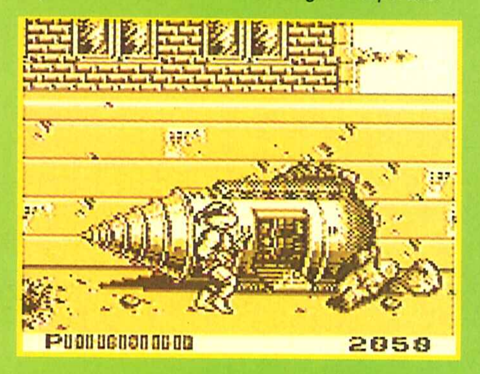




LO MÁS NUEVO



El anterior título para Game Boy protagonizado por las Tortugas Ninja poseía unos gráficos increíbles, pero este nuevo título ha conseguido superarle.



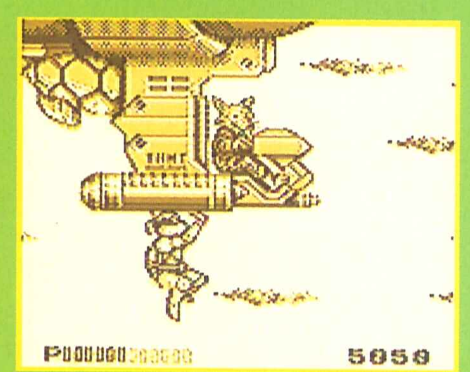


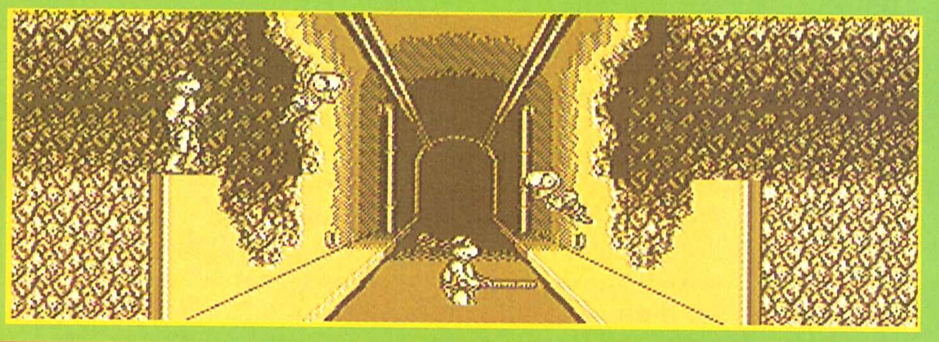
Desde las alcantarillas con acción



MICHAELANGELO







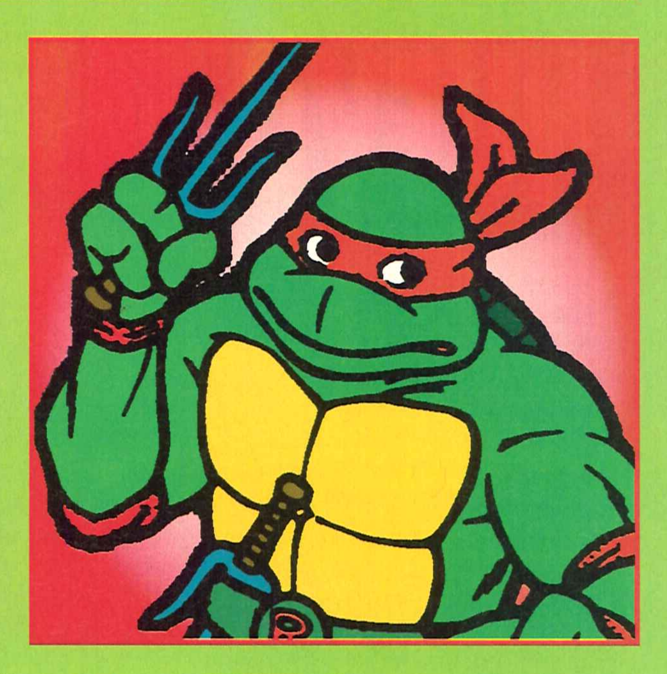
Los héroes de la media concha, Leonardo, Michaelangelo, Donatello y Rafael vuelven a tu Game Boy. Y, como siempre, lo hacen con ganas de dar toda la guerra del mundo y hacértelo pasar en grande.
El asunto va en esta ocasión de que el diabólico Shredder ha escapado de su fría y oscura celda en las alcantarillas del Bronx y, sin pensárselo dos veces, ha raptado a April O'Neil, gran periodista y amiga de las tortugas. Esta vez, sin embargo, Shredder no viene solo, ya que a lo largo de la aventura se hará acompañar de un malvado alien llamado Krang y que se convertirá en una de nuestras mayores pesadillas.

Todo está, pues, preparado para que las Tortugas Ninja caigan en la trampa.Y el cebo es la bella April.

Mientras tanto, Splinter, el maestro de nuestros verdes héroes, les da los últimos consejos a sus pupilos del alma. No hay que dejar ningún cabo suelto... esta vez la cosa va en serio y podría tratarse de la última batalla contra el mal.

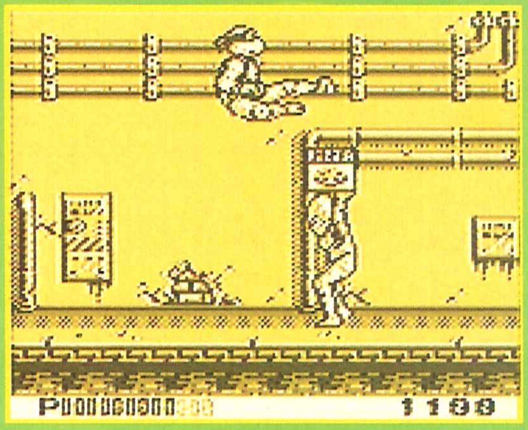
De esta forma tan inquietante entramos en el nuevo y apasionante juego protagonizado por las inigualables Tortugas Ninja. Un juego ➤

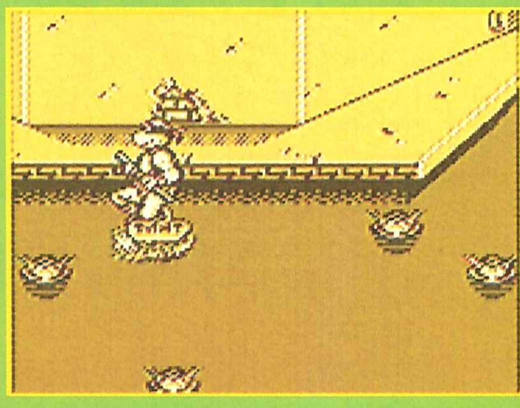


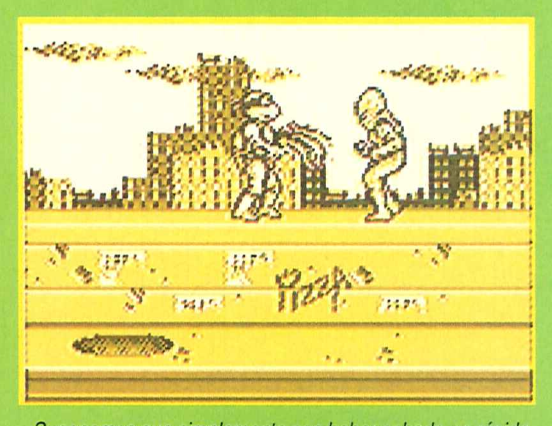






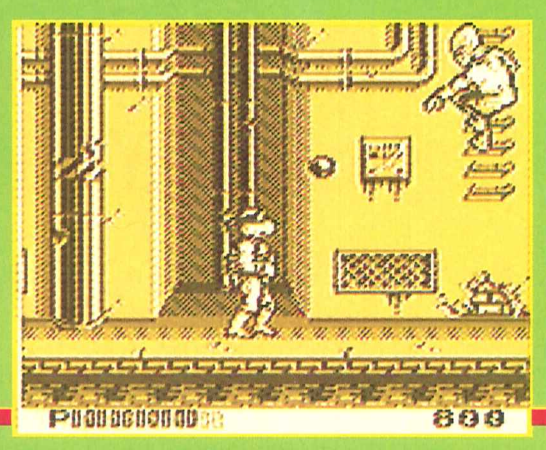


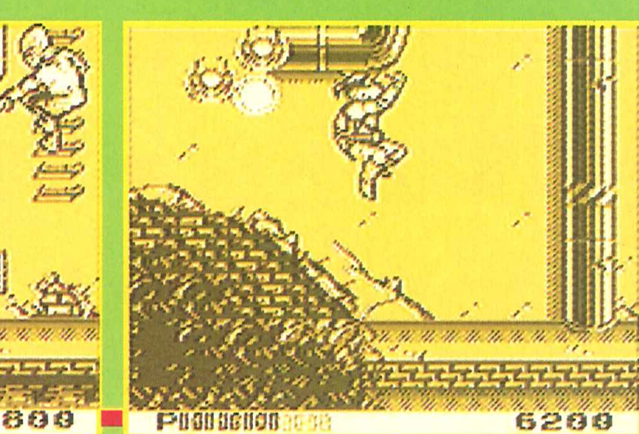


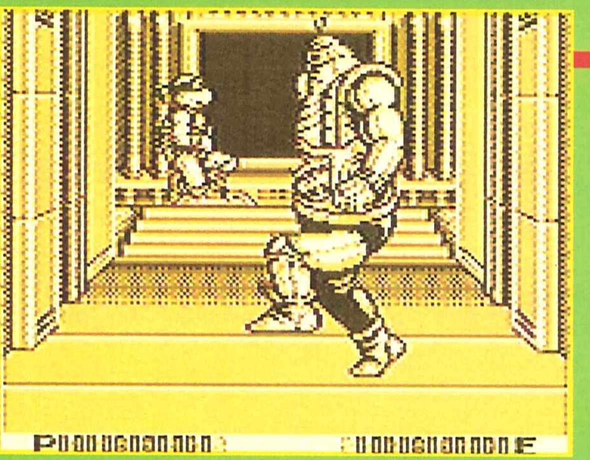


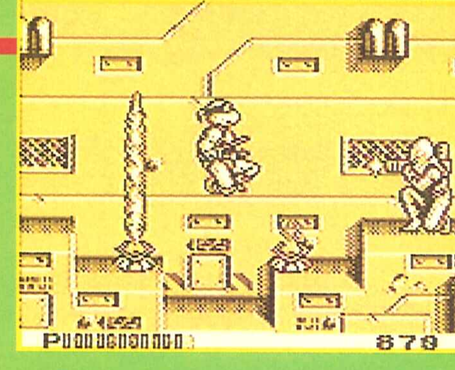
Las tortugas más divertidas del mundo regresan a Game Boy rompiendo moldes a todos los niveles: en gráficos, en sonidos, en jugabilidad.... ¡alucinante!

Suponemos que simplemente con haber echado un rápido vistazo a estas pantallas os habéis imaginado que estáis ante un auténtico juegazo. Pues es cierto. Os lo aseguramos.









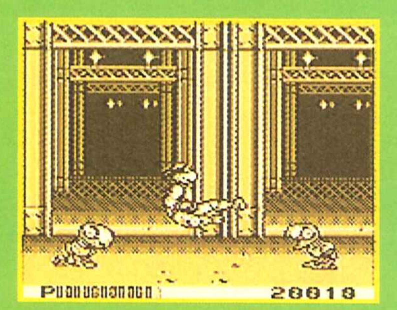
En este trepidante juego no hay lugar para el descanso, tan sólo para los peligros más insospechados y para los enemigos más peligrosos.

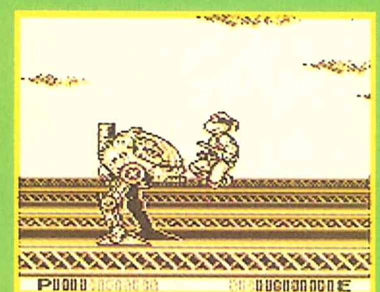
que cuenta con seis súper largos niveles que transcurren en horribles suburbios, húmedas alcantarillas, edificios en ruinas, peligrosas autopistas y demás "bellos" escenarios de ambiente cutre y descuidado. Todos estos lugares servirán, como bien te habrás imaginado, para que cientos de enemigos salgan a tu paso con el único fin de hacer contigo sopa de tortuga o collarines de concha.

Por suerte para ti, antes de empezar cada misión podrás elegir la tortuga con la que quieres pelear, ya que cada una es experta en el manejo de un arma diferente y posee sus características propias de lucha, como pueden ser mayor rapidez o más eficacia en el ataque.

De esta forma, haciendo buen uso de las habilidades de tu tortuga favorita, -y con un poco de suerte-, podrás completar todos los niveles del juego, al final de cada uno de los cuales ¡sorpresa!, te esperarán seres endemoniados creados por Shredder y que pondrán en evidencia tus habilidades ninjeras. Al final del juego Krang y el mismísimo Shredder esperarán gustosos tu aparición.

Pero, amigo, no sabemos si tu habilidad dará para tanto como para poder llegar a enfrentarte a rivales tan terribles...

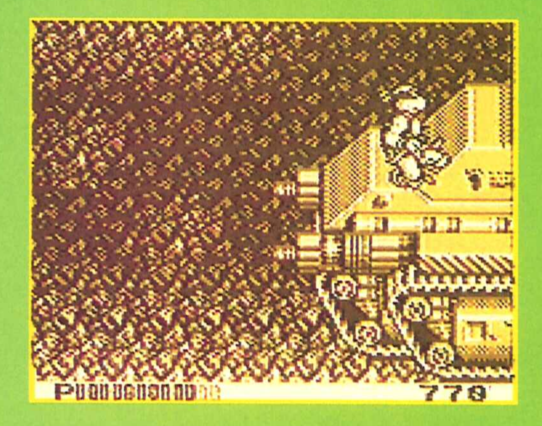


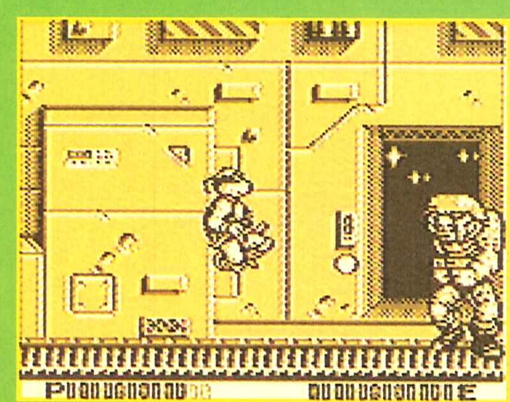


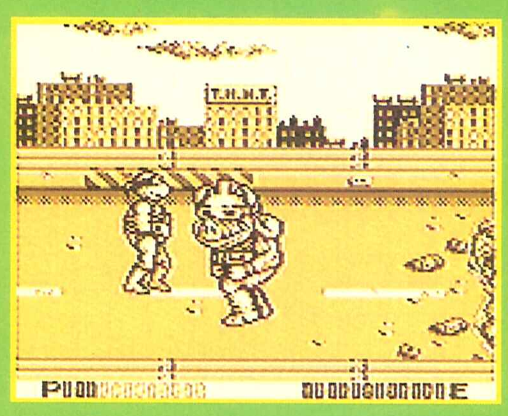


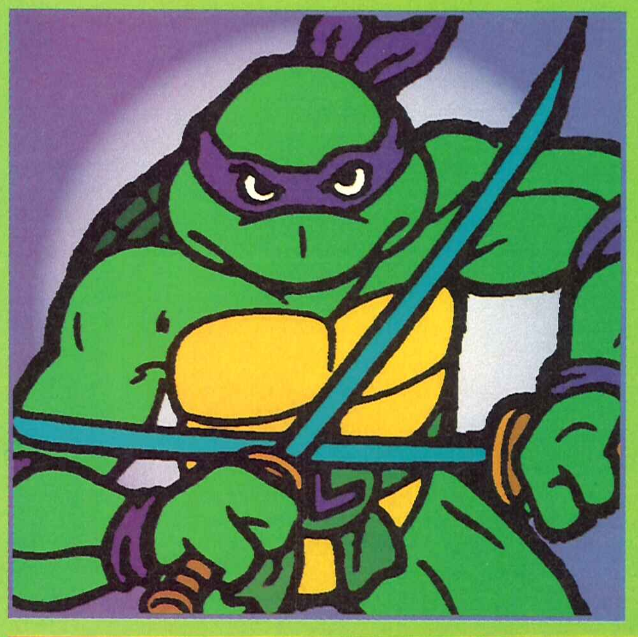




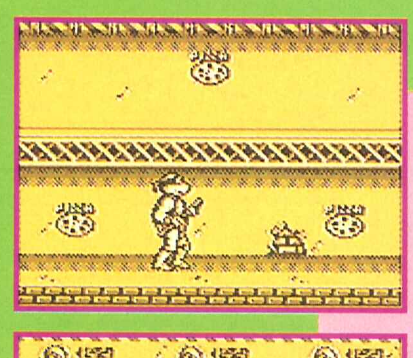








LEONARDO



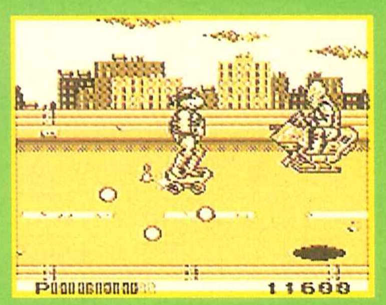
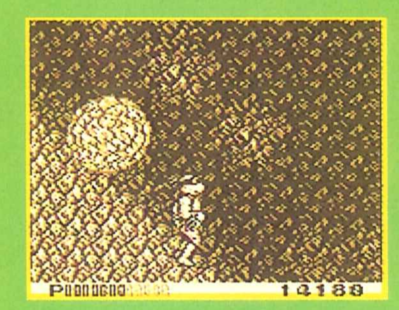
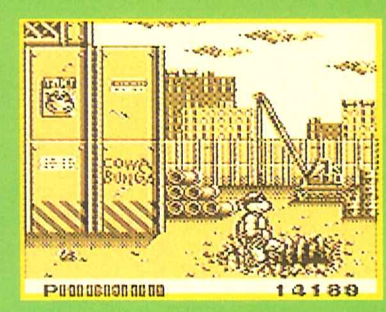


Bonus... ¡para qué os quiero!

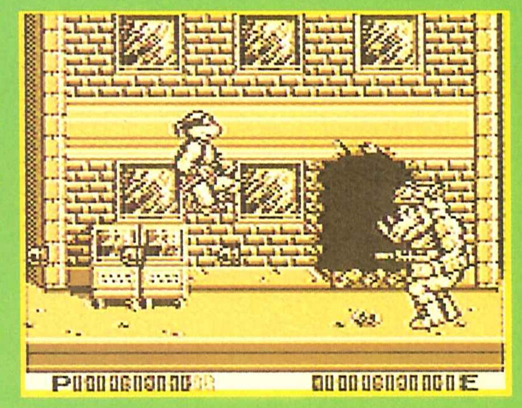
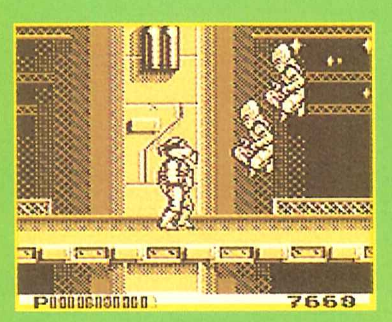
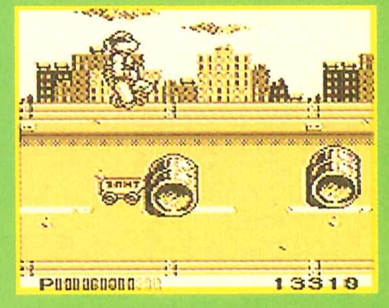
Cada vez que completéis un nivel, accederéis a una fases de bonus donde podréis recuperar vuestra energía y aumentar el score. Hay dos tipos de sub juegos bonuseros. A saber:

Come pizzas: *estas deliciosas pizzas de pimiento verde tendrán que ser recogidas antes de que desaparezcan de nuestra vista. Tiempo limitado.*

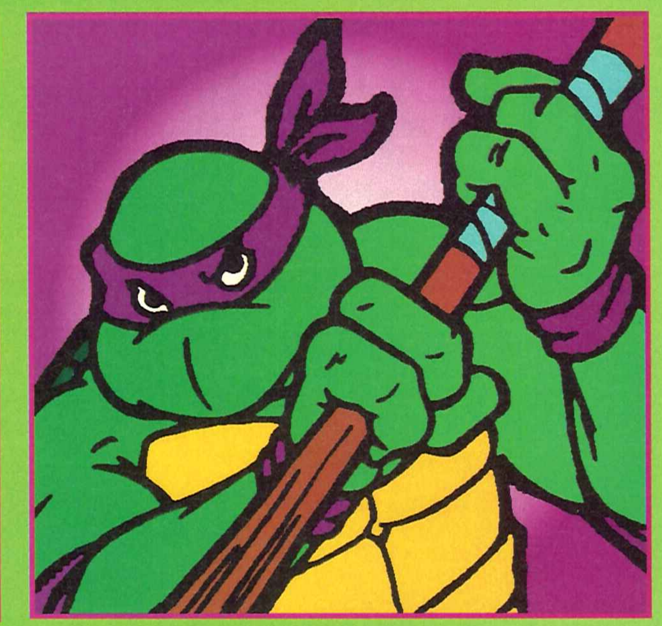
El robot Sansón: *tendrás que destruir rápidamente a un gigantesco robot que merodea por la pantalla y te dispara. Si eres capaz de derrotarle, uno de tus compañeros capturados quedará libre.*

El primer enemigo del juego, el rinoceronte Brutus, no supondrá un gran peligro para las afiladas armas de cualquiera de las tortugas. **HOBBYTRUCO:** Para acabar con él rápidamente, espérale abajo y ponte a su misma altura, ¡ahora es el momento de asestarle unos cuantos zurriagazos en su enorme mandíbula!

DONATELLO



¿Qué tortuga te gusta más?



Antes de emprender la dura pelea tendremos que elegir la tortuga con la que queremos jugar. Cuando la energía de ésta se agote tendremos que elegir a otra para continuar la partida. Así hasta acabar con los cuatro protagonistas. Así es como luchan cada una de las tortugas:

Leonardo: armado con dos espadas katana. Su velocidad se puede catalogar de normal y su ataque frente al enemigo también es de caracter medio.

Rafael: el arma favorita de este quelonio son las cuchillas Sai. Velocidad de movimientos muy rápida pero una respuesta ofensiva bastante baja.

Donatello: ¡vaya palo que lleva el chico este!. Sus movimientos son lentos pero tiene la máxima fuerza atacante.

Michaelangelo: ¿álguien no conoce los Nunchakus de este muchachote?. Tanto la velocidad como el ataque se quedan en término medio.

Realmente indispensable

Sin duda este Turtles 2 es uno de los mejores y más grandes juegos para Game Boy. Los dos Mega bits que ocupa el juego han servido para crear seis largas fases, incluir espectaculares voces digitalizadas, realizar gráficos impecables, componer melodías súper marchosas, presentar scrolles increíbles, diseñar sprites gigantescos y meter toda la jugabilidad y adicción necesarias para convertirlo en uno de los tres mejores juegos para Game Boy de todos los tiempos.

Mención honorífica y muy especial para la intro, la mejor que se ha visto en esta consola.

¡Una auténtica pasada!

The Elf



LAS PUNTUACIONES


Acción

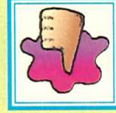
MIRAGE S. + KONAMI
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 6
Dificultad: ¿¡Eres un valiente o no eres un valiente!?

 93

 91

 94

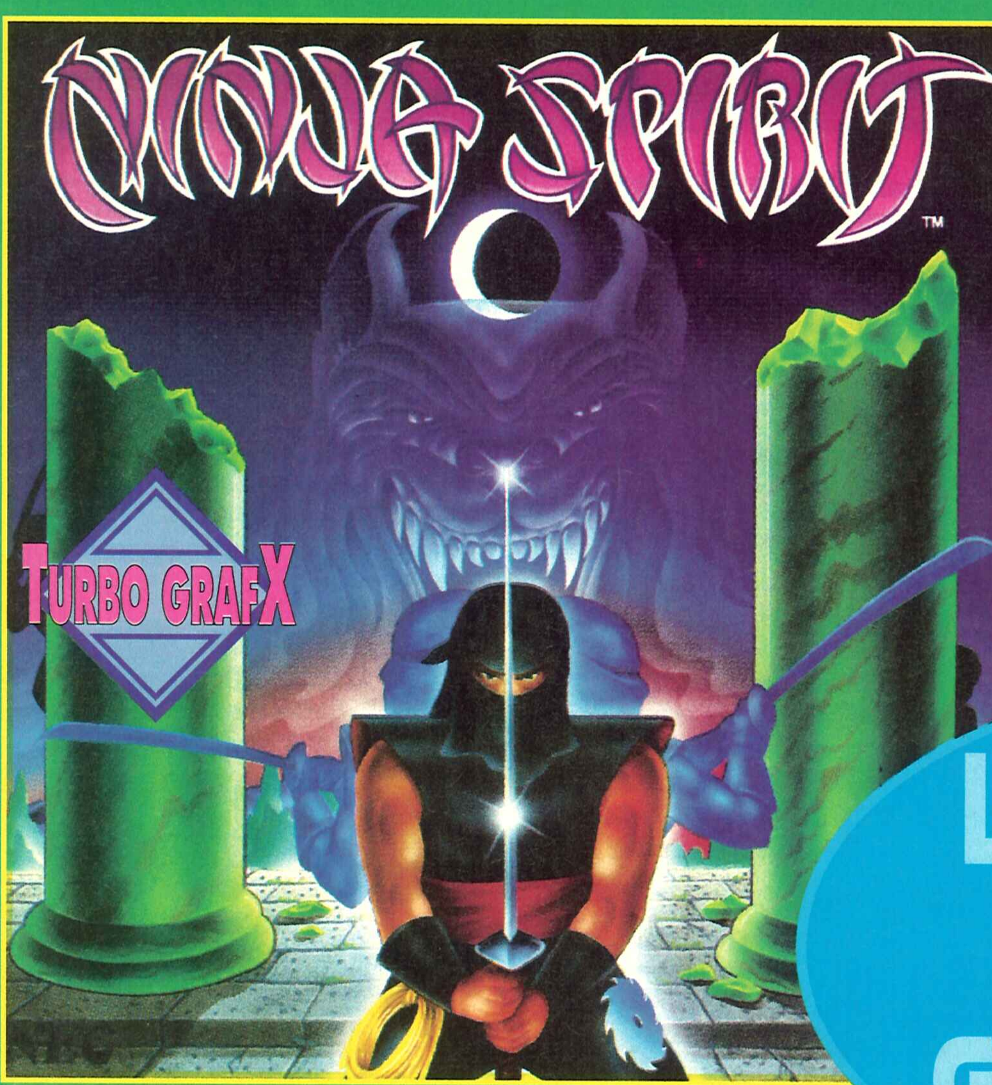

Posiblemente uno de los tres mejores juegos de Game Boy. Lo tiene todo.


Que Yen no consiga completarlo ni en el nivel fácil.

93









LA MAGIA DE UN GUERRERO

El argumento de Ninja Spirit, -procedente de la recreativa de Irem-, nos mete de lleno en un tétrico ambiente de magia negra, poderosos Ninja Masters y criaturas infernales. En él, nuestro ninja "Moonlight" tendrá que recorrer siete larguísimas fases en busca del odiado ser que eliminó a su padre, enfrentándose en su camino a todo tipo de luchadores y guerreros que le atacarán desde todos los flancos y utilizando muy diferentes tácticas. Al final de cada una de estas zonas, Moonlight tendrá que vérselas con los secuaces del malvado: bestias de gran resistencia y alucinante poder, que le harán sacar de sí mismo sus mejores técnicas de lucha.

Por fortuna, además de estos obstáculos, nuestro héroe encontrará en el juego unos amistosos ninjas que le dotarán de varios poderes que le pondrán las cosas un poco más fáciles.

No hemos contado demasiado, no, pero creemos que lo suficente como para que os hayáis dado cuenta de que Ninja Spirit posee todos los atractivos para convertirse en un arcade total. Y punto.















Para pasar zonas súper peligrosas como la de arriba, necesitarás la inestimable ayuda de tus compañeros de viaje.

El guardian del segundo nivel hará todo lo posible por atravesarte con su espada. Lo malo es que no será el único...

De armas tomar

Si una de las cosas que más te gusta en los juegos de lucha es poder cambiar de arma cuando te apetezca, don´t worry, carga tu Ninja Spirit, pulsa la tecla "Select" y tendrás acceso a cuatro armas distintas:

Katana mágica: esta espada es sumamente útil para los combates cercanos y cuerpo a cuerpo. Tiene efecto devastador si amplías su poder con la cápsula parpadeante.

Shurikens: esta estrella metálica con puntas podrá ser lanzada y recorrerá toda la pantalla. Bastante necesaria para combates a distancia.

Dinamita blanca: nuestro ninja lanzará cartuchos que harán explotar a cualquier enemigo.

Soga de terciopelo: muy útil para quitarte de encima a los enemigos que merodeen por las alturas.

Interesante, ¿verdad?. Pues tened en cuenta que esto de cambiar el tipo de arma lo podréis hacer en cualquier momento del juego que os apetezca. ¡Mola!.









Más clásicos

Todos aquellos que conozcan esta máquina quedarán impresionados por la fidelidad de la versión Turbo Grafx. Quien no haya visto nunca este mito de Irem, alucinará por su tremenda jugabilidad y las grandes pasiones que puede llegar a crear. Un ambiente oscuro, mágico te meterá de lleno en un arcade trepidante con espectaculares armas y alucinantes power ups, grandes y originales enemigos, y, sobre todo, una adicción de esas que dejan huella, una gran y profunda huella.

¡Bravo por el Ninja Spirit!. Y no se puede decir más.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

IREM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 7
Dificultad: La venganza se sirve bien fría.





84





83





92



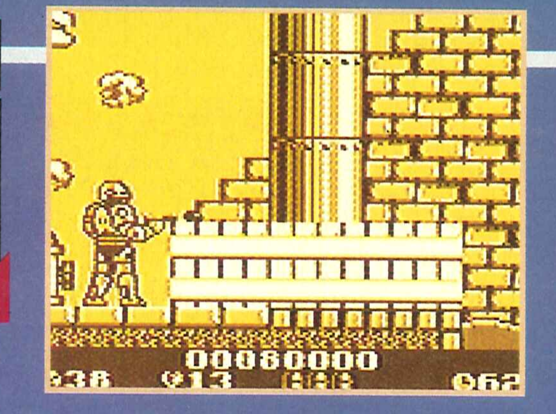
Idéntico a la versión recreativa de Irem. Súper manejable.

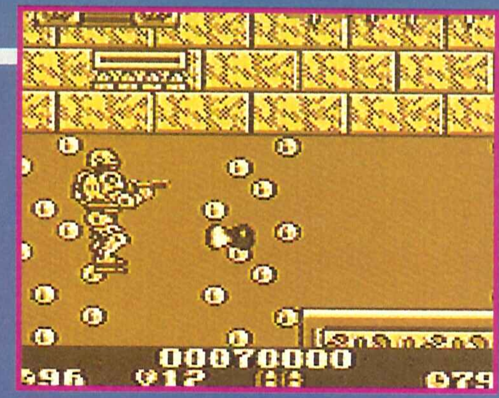


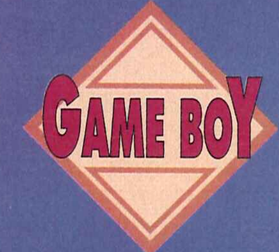
Gráficos un poco tristones.



87







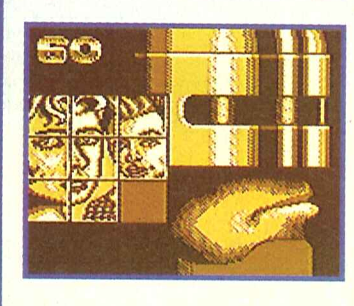
Un Robot contra la Droga

ROBOCOP 2

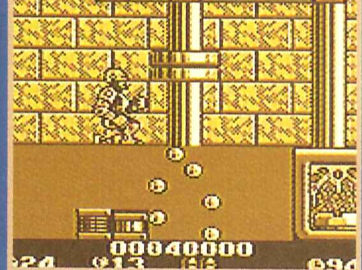
Para romperse la cabeza

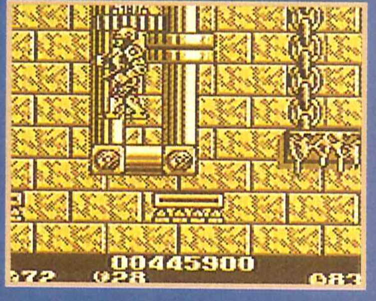
Una de las innovaciones más divertidas que presenta este Robocp 2 con respecto a su antecesor es la incorporación de una serie de fases en forma de rompecabezas.
En ellas deberéis olvidaros por algunos instantes de vuestra habilidad en el manejo de pistolas y demás armas y concentraros exclusivamente en el uso de vuestra inteligencia y agudeza visual.
Al entrar en estas fases, se os presentará una imagen que, tras unos segundos, se descolocará automáticamente. Vosotros, lógicamente, deberéis tratar de recomponerla. Original, diversor y muy apropiado para tomarse un pequeño relax entre tanto disparo.





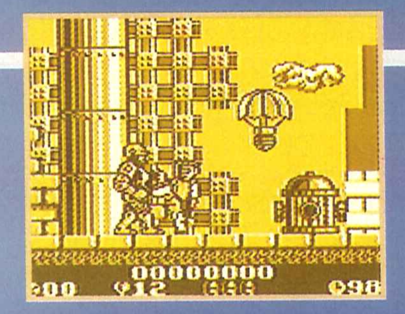


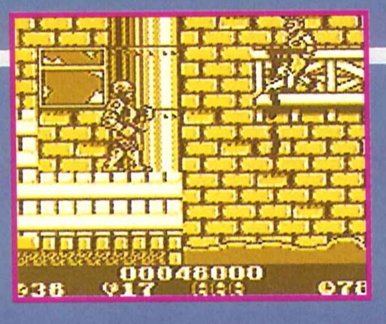


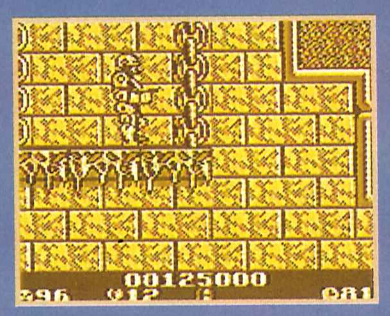


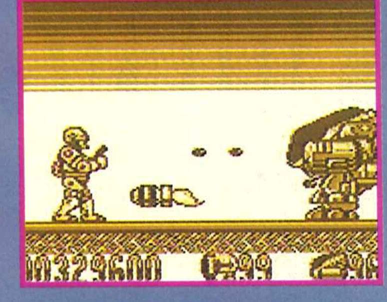










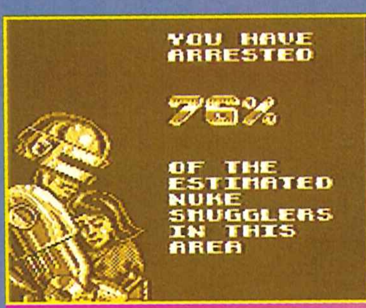


Robocop regresa dispuesto a demostrar de una vez por todas que es capaz de acabar con el problema que trae de cabeza a toda la policía de la ciudad: el tráfico de Nuke, una droga que está causando auténticos estragos entre la población de Detroit. La cosa, pues, se presenta clara: destruir todas las partidas de Nuke y cabar con todos los mafiosos que se encargan de su distribución.

Así entramos en un juego que consta de 15 niveles, -a cuál más difícil-, en los que tendremos que enfrentarnos a todo tipo de maleantes: navajeros a sueldo, pistoleros de poca monta y los temibles robots "made in OCP", que son los rivales más peligrosos con los que tendrá que vérselas este robotizado policía.

Robocop 2 posee un desarrollo bastante parecido a su primera parte, -es decir, que tendremos que dedicarnos principalmente a hacer uso contínuo de nuestra pistola-, pero también encontraremos en él algunas interesantes innovaciones como pueden ser la incorporación de dos fases de puzzle y de tres de enfrentamiento directo contra el poderoso robot ED-209

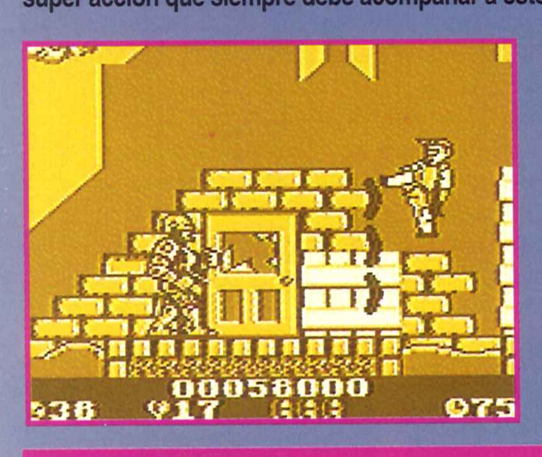
Estos nuevos niveles otorgan al juego un atractivo añadido, pero, sin duda, lo más de agradecer es que se haya mantenido el espíritu de súper acción que siempre debe acompañar a este metálico policía.

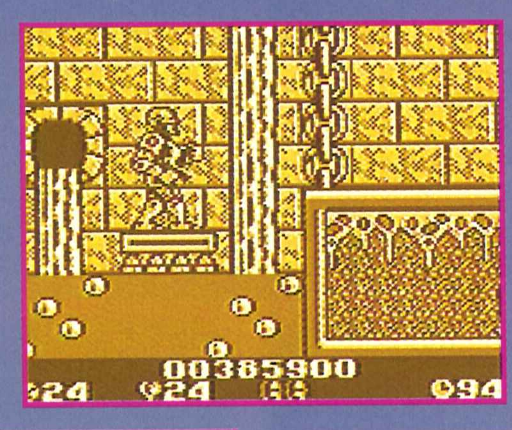


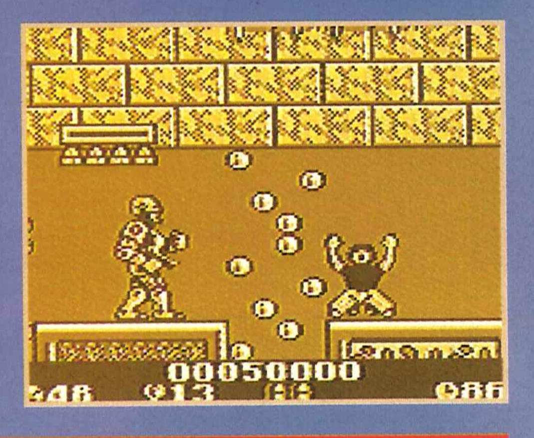


Cumpliendo órdenes

Como ya ocurriera en la versión de Nintendo, para pasar de una fase a otra deberemos detener a un porcentaje mínimo de vendedores de Nuke. Si no alcanzamos esta cantidad, nos veremos en la obligación de repetir la fase hasta que lo consigamos. Un consejo de amigo consolero es que cuando os toque repetir no vayáis por el mismo camino: buscar detenidamente porque muchos de los prisioneros se encuentran en lugares escondidos. ¡Ah, y no les disparéis porque no podréis detenerles!







El brazo divertido de la ley

La ración de diversión que nos tocaba recibir este año por parte del poli metálico, ha sido cumplida con creces de color verde.

Y es que Robocop 2 ofrece numerosas razones para que la gente se acerque hasta él: una acción notablemente terrorífica y unos gráficos, sonidos, melodías y demás aderezos jugables perfectamente conjuntados.

Arcade casi siempre, rompecabezas a veces... y luchando contra la corrupción siempre. Robocop es así, el brazo jugable de la Ley...

Especialmente diseñado para quienes no temen a nada ni a nadie. Y menos a divertirse.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

Arcade

OCEAN
Nº jugadores: 1
Dificultad:Toda la del mundo...

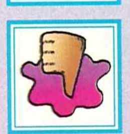
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 15
y alguna más.


86


84


85

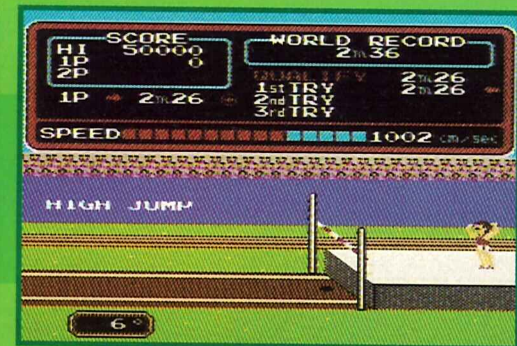

El acabado general del programa y el tamaño de los gráficos.


Algunas veces se hace difícil el control de Robocop por culpa de su inercia.

85

LO MÁS NUEVO

TRACK & FIELD IN BARCELONA

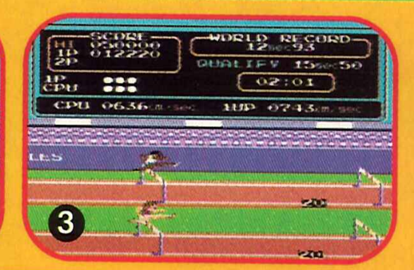
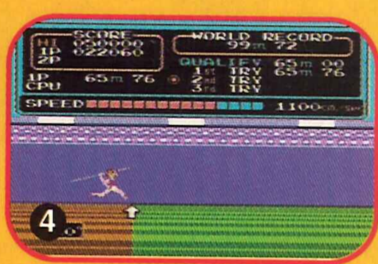
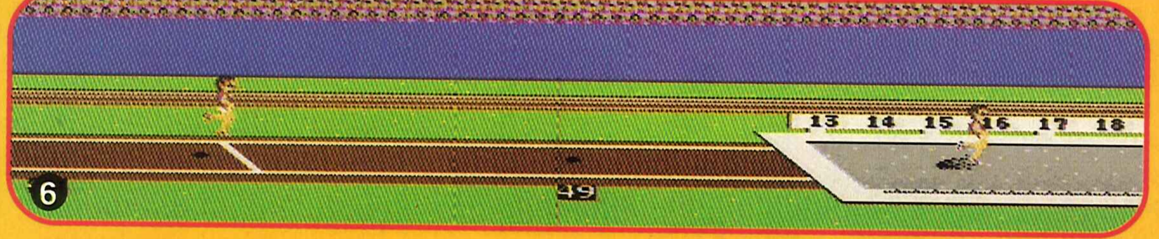

Lo importante es participar

Para algunos juegos nunca pasa el tiempo. Para algunos eventos, tampoco. Track & Field in Barcelona es un juego al que, si le quitáramos la apostilla final de la ciudad, le podríamos encuadrar en los tiempos de aquellos históricos Decathlon o Hypersports de reconocida solvencia jugátil. Nadie diría que lo que la Nintendo aprueba como juego para las Olimpiadas del 92 se ha hecho en 1991 con el «copyright» de Konami. Más bien se apostaría como fecha de trabajo por la década de los 80, o, si nos apuráis, incluso antes.

El detalle temporal le trae sin cuidado a este cartucho para la NES. Track & Field viene simplemente a demostrar que sus virtudes van más allá de lo puramente visual. Sólo quiere convencernos de que se va a dejar jugar.

Lo mismo podría decirse de su ambientación. Como ocurría en esos primeros juegos que os comentábamos, la verdad es que el



Preparados, listos... ¡dedos fuera!

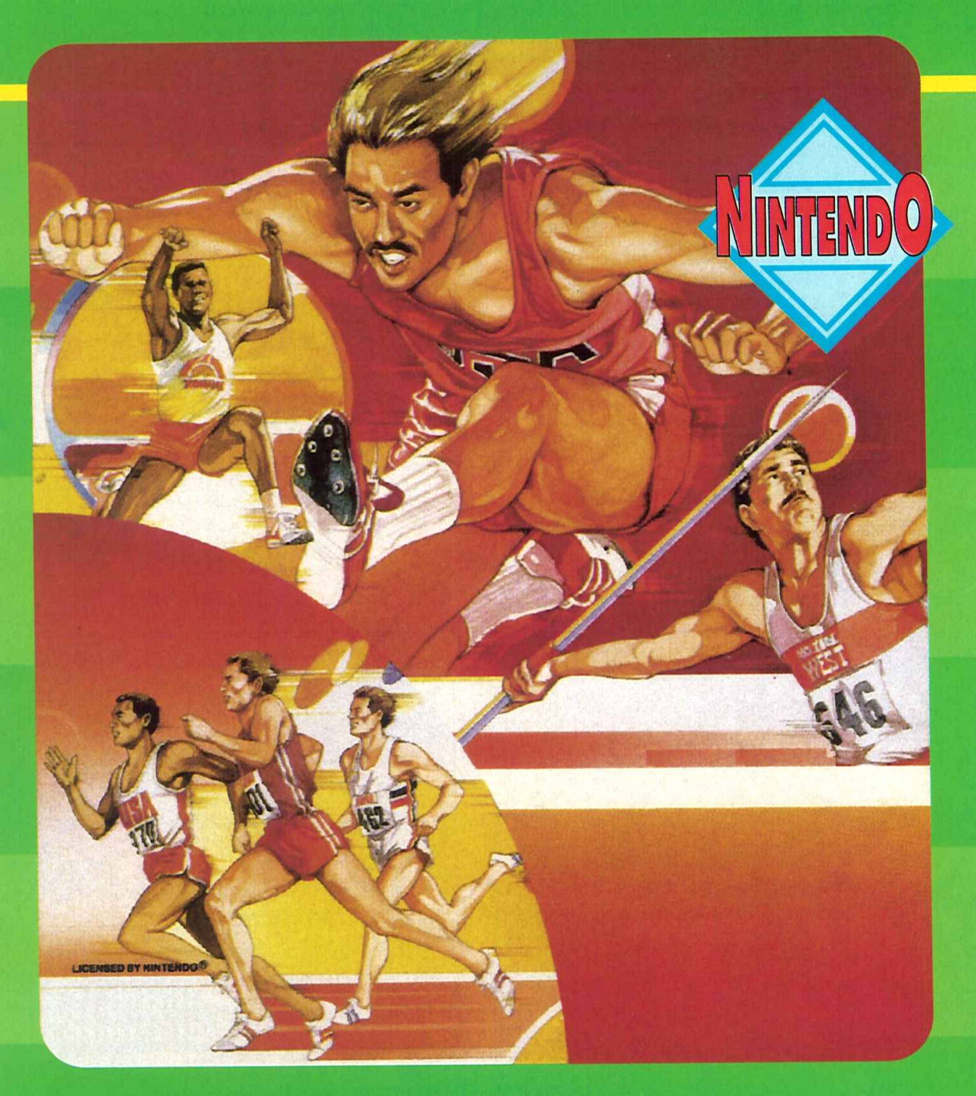
Track & Field in Barcelona se compone de 8 pruebas en las que podéis participar en competición o en plan práctica. Hagamos un pequeño repaso de cada una.

1- 100 metros: *Una de las pruebas que permite la participación simultánea. Simple y sencilla como la misma vida. Gana el que es más rápido con los botones.*

2- Salto de longitud: *Corre hasta la tabla y, ojo, sin pasarte... salta con el cursor y una vez en el aire calcula los grados de la parábola de tu atleta.*

3- 110 metros vallas: *Idéntica a la prueba de velocidad por excelencia, sólo que adornada por ciertas vallas de no demasiada prestancia y 10 metrillos más.*

4- Jabalina: *Se repite el fundamento del salto de longitud. Hay que correr hasta el límite de la pista y soltar la lanza sin olvidarnos de marcar el número de grados.*

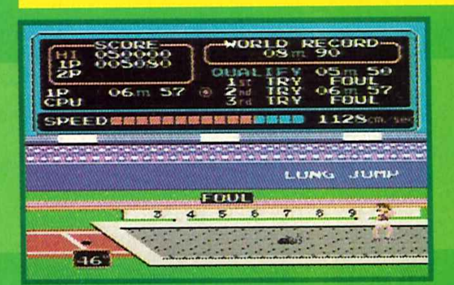


Regreso al pasado

Año 1980. Salones recreativos de mi barrio. Hypersports, Videolympics y Decathlon. Machacateclados, simples pero increíblemente deportivos. Divertidísimo aporreo de teclas, gráficos sin comentarios y jugabilidad excesiva.

Año 1992. Track & Field in Barcelona. Redacción de Hobby Consolas. Lo mismo. Exactamente lo mismo que hace doce años. ¿Nada ha variado?...¿los gustos?...¿las tendencias?... No, parece que no. Y eso se debe a una cosa. Lo que había en 1980 era tan bueno que si lo tuviéramos en 1992 lo aceptaríamos encantados. Y lo tenemos.

Giancarlo Vialli



No hay nada en este juego que brille a nivel técnico. Sin embargo, su increíble jugabilidad nos obliga a olvidarnos de todo lo demás.

entorno de Track & Field no se sitúa en ninguna ciudad concreta.

Pero ésto tiene dos explicaciones lógicas. La primera, que en este tipo de juegos nunca se habían tenido hasta ahora demasiado en cuenta las circunstancias externas. Y la segunda, que, como todos sabéis, los derechos de la olimpiada están en poder de Sega y ésta compañía ya se ha encargado de sacarle el lógico partido al tema.

Bien. Conjunto de pruebas atléticas u olimpiadas, de antes o de después, en Barcelona o en Pekín, lo cierto es que este cartucho alberga en su interior un juego más apasionante de lo que parece.

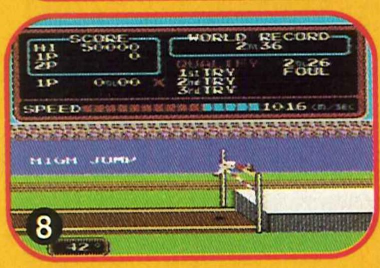
Un total de 8 pruebas, resueltas con una facilidad sorprendente, dos jugadores dándole al pad de control simultáneamente -al menos en las pruebas de carreras-, records mundiales, marcas de clasificación, sencillez, jugabilidad y ninguna, absolutamente ninguna complicación, proporcionan a Track & Field una envidiable sensación de diversión y entretenimiento deportivo.

Parece mentira que un programa que no tiene apenas efectos, que nada en lo antiguo, que no usa intros ni presentaciones y que a los ganadores no les premia ni con un miserable "ahí te pudras", pueda arrasar de tal forma. A veces hay cosas que no tienen explicación. Y Track & Field in Barcelona es una de ellas.

5



7



8

5- Tiro al blanco: *Controlas dos puntos de mira que se activan automáticamente y siempre apuntan al blanco. Tan sólo hay que disparar en el momento preciso.*

6- Triple salto: *Sigue la táctica de la longitud, pero multiplicada por tres: tres saltos en la arena y tres mediciones de los grados de cada uno de ellos.*

7- Tiro con arco: *A la izquierda tú y tu arco, a la derecha una diana que no deja de moverse. Es necesario soltar cada flecha, de las 8 que tenemos, antes de que la diana se ponga a tiro. Y vigilar el angulo de inclinación de la punta.*

8- Salto de altura: *Salta lo más cerca posible del «obstáculo» y cuando estés en el aire varía constántemente el ángulo sin despegar el dedo del cursor.*

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

KEMCO - KONAMI
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Se le coge el tranquillo.
Nº Continuaciones: Todas
Nº de fases: 8 pruebas

65



67

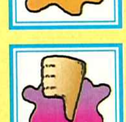


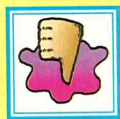


90



La jugabilidad.





Pobreza visual y carencia de efectos.

80



SEGA

Marty y Doc se van al Oeste

BACK TO THE FUTURE PART III

La historia continúa... justo donde la dejamos. ¿Recordáis?. Marty se había quedado en el año 1955 tratando de devolver el futuro a sus cauces normales y Doc, debido a un extraño accidente, había retrocedido unos cuantos años en el tiempo y trabajaba como herrero en un pueblo del Far West, en el que, por cierto, vivía feliz y contento. Un perfecto final para nuestros amigos, ¿verdad?.

Pues no, estáis equivocados. En el momento en que Marty descubre que su amigo Doc está a punto de morir, se vuelver a armar la gorda. El joven de las Nike se lanza al DeLorean y se planta, como el que no quiere la cosa, en los tiempos de Billy el Niño para tratar de avisar al despistado científico de lo que se le viene encima, y para dar argumento y motivos a las compañías de cine y videojuegos para hacer una tercera parte.

Probe e Image Works cayeron en sus redes. Ahora acaban de sacar lo que será el tercer regreso de estos dos héroes. Un arcade dividido en tres dispares fases que pretende seguir más o menos fielmente el desarrollo del film, todo ello acompañado de una buena banda sonora y un respeto gráfico a la peli digno de mención.

El juego toma como punto de partida el rapto de la bella maestra del pueblo. Doc, que es el novio de la chica y uno de los dos personajes a los que tendremos que controlar -el otro es Marty-, debe hacer trotar a su caballo tras la carreta de los secuestradores. Es un duro recorrido totalmente lineal y plagado de hoyos, puentes sin construir y hachas enemigas con plumas de indios en pie de guerra.

La segunda escena tiene lugar en la plaza del pueblo, frente al saloon. Es la más simpática y animada, ya que aunque se desarrolla en una pantalla fija y única, divierte un montón. El único cometido es lanzar tartas a los forajidos de Buford, mientras impedimos que nos alcancen con sus disparos.

El tercer y último nivel también es lineal y scrolleante, aparte de decisivo. Tiene como protagonista a una locomotora y a los 150 km/h que debe alcanzar para hacer volver a los dos héroes a su tiempo.

Y no hay mucho más que contar. La tercera aventura de los viajeros del tiempo está servida. Y, honestamente, con la mano en el fajo de billetes que nos han dado, pensamos que es la mejor.



Tres fases diferentes componen el desarrollo de Regreso al Futuro III: la galopada a caballo, el lanzamiento de tarta y la persecución sobre una locomotora... Como tres juegos en uno.



A salto de caballo

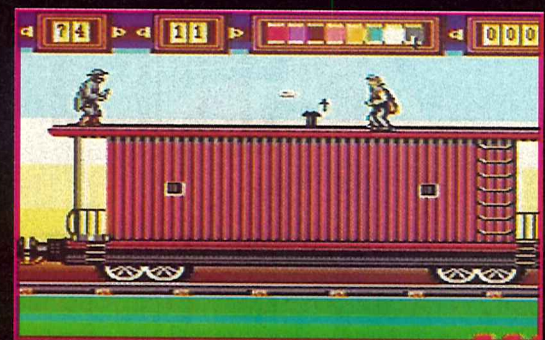
El tercer Regreso es el que más calidad acoge entre sus bytes. Calidad técnica, ojo.

Probe, -como normalmente suele hacer-, ha obtenido lo máximo de la Master, imponiéndole gráficos, músicas y movimientos a la altura de lo que realmente precisaba la situación. Sin embargo, y que ésto quede como pega, se han quedado cortos a la hora del desarrollo. No, no es que las tres fases nos parezcan poco, es que ninguna consigue atraparnos.

La primera por ser lenta y mecánica, la segunda por sosa y breve, y la tercera por adolecer de originalidad y gracia. ¿Cuál es la conclusión?. Fácil: tendrían que haber bajado el nivel técnico y subido el jugable. Hubieran quedado mucho mejor.

Giancarlo McVialli

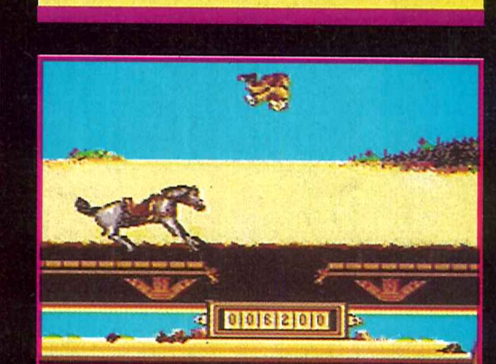




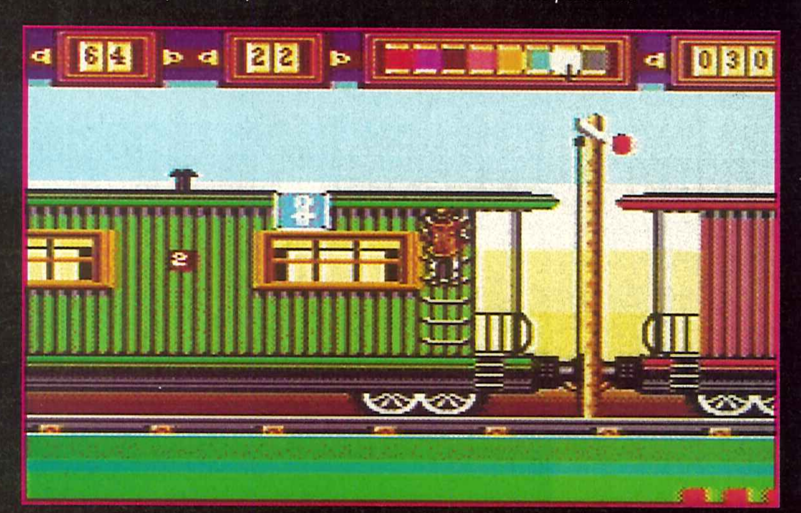








Lo más destacable de este cartucho es, -a la vista está-, la enorme calidad de sus gráficos. Luego el desarrollo... no está mal, pero baja un poco con respecto a lo que podría esperarse tras observar sus coloristas pantallas.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

PROBE + IMAGE WORKS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Galopante.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases:3



85



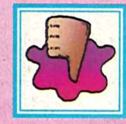
80



60



Los gráficos. La suavidad del galope a caballo y las viñetas interescena.



La jugabilidad. La primera y tercera fases.

79

LO MÁS NUEVO

Zero Wing









Rápidos y peligrosos cazas espaciales, seres monstruosos de increíbles dimensiones, bases preparadas con las trampas más sofisticadas... esto es lo que nos espera en el mundo de Zero Wing.



Un "mega shoot'em up" más acaba de aterrizar en nuestra Mega Drive. Y decimos lo de "más" porque hay que reconocer que esta consola alberga ya entre sus circuitos algunos de los más alucinantes matamarcianos de todos los tiempos.

No es de extrañar, por tanto, que siguiendo esta línea de éxito en el género, le llegue el turno a esta recreativa de Toaplan, Zero Wing, máquina que aunque en su día pasó ligeramente desapercibida por los salones de juego, resurge ahora de sus cenizas dispuesta a meterse de lleno en el port de cartuchos de la 16 bits de Sega y sacar a través de él toda la acción y fuerza que lleva dentro.

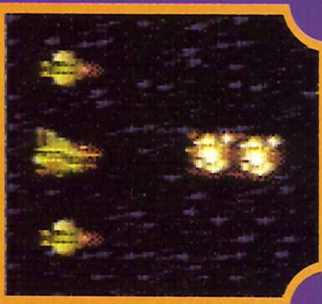
Pero vayamos por partes y comencemos a contar la historia.

Las Federaciones Galácticas están de nuevo en un serio aprieto. El pirata y malhechor Cats ha destruído toda la flotilla de naves Zig que custodiaban a la nave capitana Spherios y se ha apoderado de ella y de todas las bases aliadas. La situación es, sin duda, crítica.

Pero, afortunadamente, aún no está todo perdido. Cats, confiado en su victoria, no cuenta con la habilidad de uno de los más arriesgados y eficaces miembros de la flotilla de la Federación, el piloto de la nave Zig 01, la única superviviente del fiero ataque.

La misión, por tanto, está clara: efectuar un ataque sorpresa, recuperar el control en las bases y destruir de una vez por todas a ese pirata galáctico llamado Cats. ➤



El protagonista de Zero Wing tiene a su disposición algunas armas realmente curiosas. Por ejemplo, la que os presentamos arriba. Con ella, simplemente pulsando el botón C, todas las naves enemigas serán absorvidas por arte de viento y quedarán adheridas a nuestro morro durante algunos instantes. Así, podremos utilizarlas como armas arrojándolas contra otros enemigos, o simplemente convertirlas en escudos protectores contra choques inesperados. No está mal la cosa, ¿verdad?.

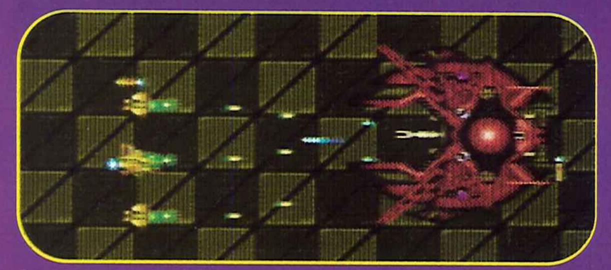
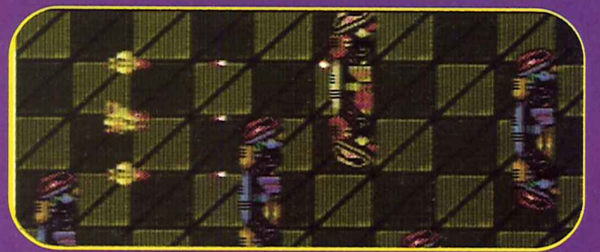






Zero Wing. Quedaos bien con el nombre porque estáis asistiendo al nacimiento de un nuevo clásico de los matamarcianos.



Arriba hemos ampliado dos pantallas elegidas al azar, pero nos sirven perfectamente para demostrar la variedad de enemigos con los que os váis a encontrar en vuestro viaje espacial.

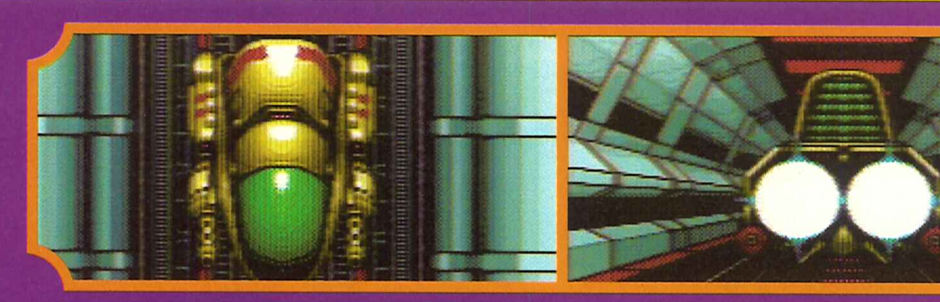
Uno de los mejores de naves

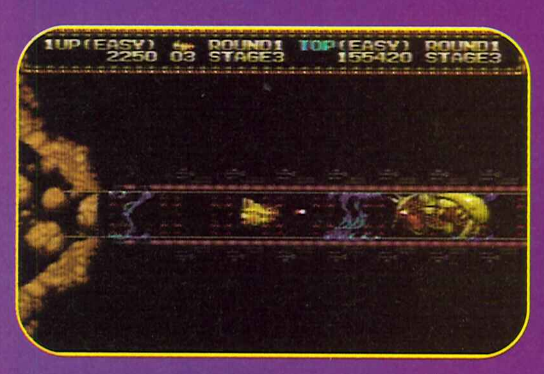
Otro semi clásico del género shoot´em up se interna directamente y sin previo aviso en territorio Mega Drive. Y llega avasallando y haciendo gala, además, de unos gigantescos sprites, de un perfecto e impecable doble scroll y de unas rítmicas y pegadizas melodías.

Todo ello sirve perfectamente para envolver a una jugabilidad bastante alta y resultona, pero a la que se le echa en falta un poco de acción desenfrenada en algunos momentos de la partida.

Pero no os preocupéis, siete grandes niveles, poderosos enemigos fin de fase y una larga y bonita intro os sacarán de dudas respecto a la calidad del juego, que, para mi gusto, es el cuarto mejor shoot'em up, muy cerquita del Gynoug.

The Elf









Los escenarios de Zero Wing son tan espectaculares como peligrosos. Nadie estará a salvo en el interior de esta gigantesca epopeya galáctica.

No hay duda de que lo más impresionante de este cartucho son los brutales enemigos fin de nivel. ¿Queréis una prueba?.



Armas de colores

A lo largo, ancho y oblicuo del camino galáctico, irán apareciendo ante ti una serie de naves espaciales especiales (juego de palabras malo).

Cuando consigas destuir alguna de ellas, (cosa que no resulta nada difícil), ésta te dotará de suculentas ventajas, que pueden ir desde armas más potentes hasta bombas aniquiladoras.

Pero para no andar con ambigüedades, aquí te presentamos una lista completa con todas las mejoras que podrás conseguir

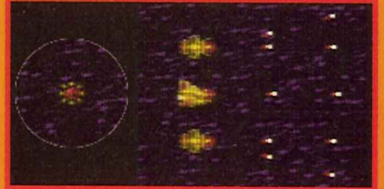
Arma roja: colocará dos armas tipo "drone" en la parte superior e inferior de tu nave, multiplicando así por tres tu poder destructor.

Arma azul: tu nave será equipada con un láser especial de alta capacidad de arrasamiento fino.

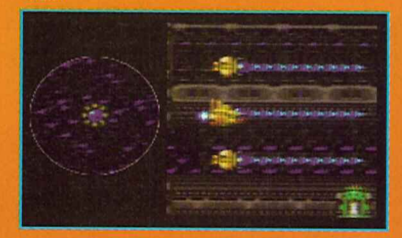
Arma verde: los cañamones estelares (por llamarles de alguna manera absurda) seguirán al enemigo más cercano hasta destruirle.

Velocidad: para desplazarte con mayor rapidez por la pantalla.

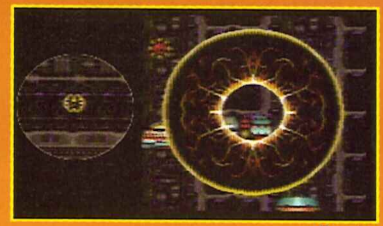
Bomba especial: este artilugio puede absorber hasta tres disparos enemigos y también puede ser lanzada contra cualquier otro artefacto puplulante.



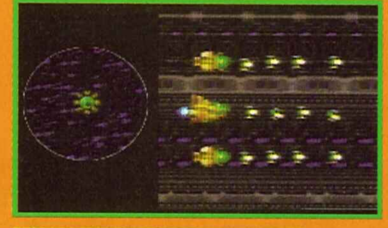
Rojo



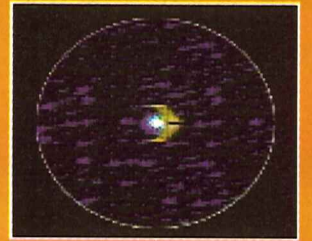
Azul



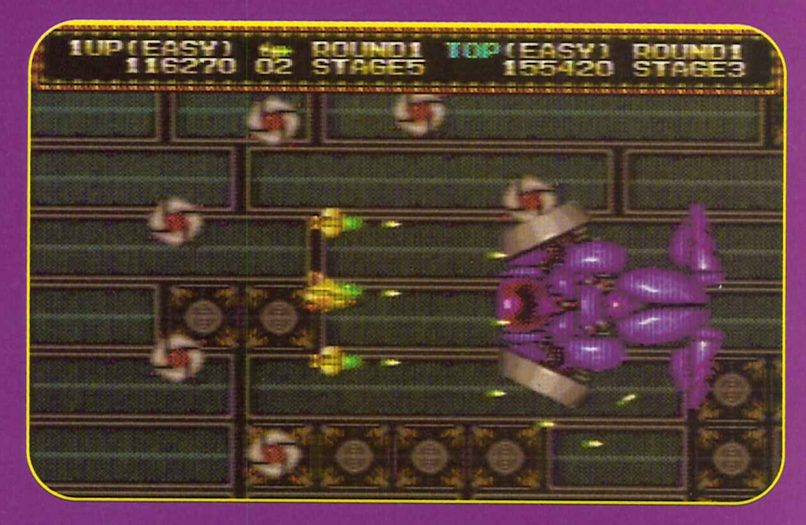
Bomba



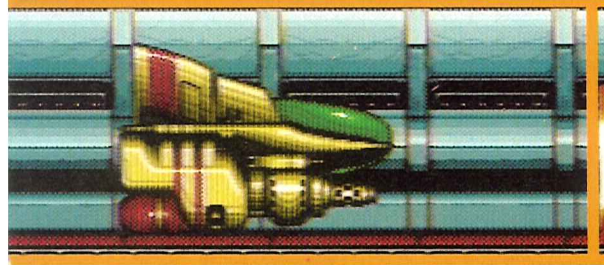
Verde

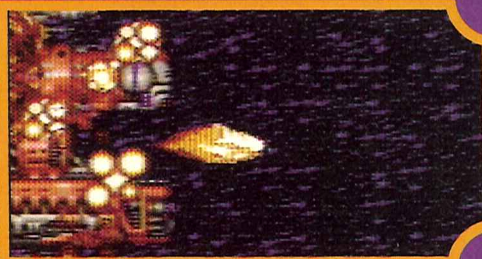


Speed









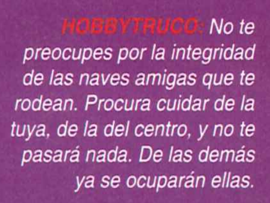




Cuando crees que lo has visto todo en el género de los marcianos, aparece un programa como este Zero Wing . Y claro... ¡te quedas con la boca abierta!



No es por presumir, pero para llegar hasta los impresionantes bichos que os presentamos en estas pantallas, hay que ser un verdadero experto. ¿Que ya será menos?. Pues nada, nada, ¡a ver si sois capaces de acariciarles las narices!



HOBBYTRUCO: No te preocupes por la integridad de las naves amigas que te rodean. Procura cuidar de la tuya, de la del centro, y no te pasará nada. De las demás ya se ocuparán ellas.





Aunque la dificultad del cartucho es elevadísima y los enemigos no dejan nunca de insistir en tratar de derribarnos, la verdad es que las cosas no llegan a la locura...¿o sí?.



De esta forma tan tonta, te verás metido sin darte cuenta en un trepidante arcade cuya principal característica es la de poseer una densidad de unas doscientas mil naves enemigas por centímetro cuadrado. Todo ello, por supuesto, sin contar con los estupendos y enormes enemigos de mitad y fin de nivel, que estarán esperando encantados que llegue el momento de enfrentarse al valentón de turno que se atreva a presentarse ante ellos.

Tú, por tu parte, no te vas a quedar quieto -no te van a dejar-, y seguro que vas a hacer un inmejorable uso de tu pequeño láser que, aunque al principio resulta un poco escaso, puede ir transformándose en un arma increíblemente devastadora.

A pesar de toda esta prepotencia, y por si acaso, más vale que te vayas colocando ya el casco de seguridad...

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

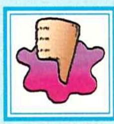
TOAPLAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitos
Nº de fases: 7
Dificultad: Bastante baja (pero Vialli no lo completaría).






Por destacar algo especial, la intro. Pero, en general, casi todo.



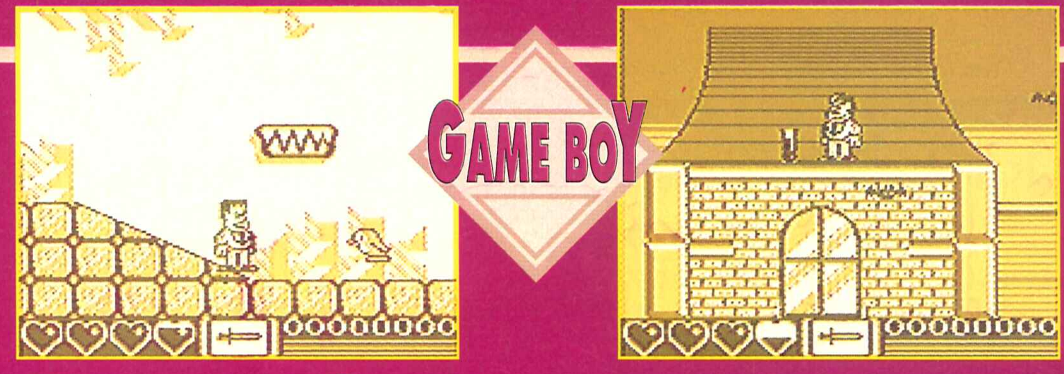



Un poco soso en algunas zonas y un poco facilón.

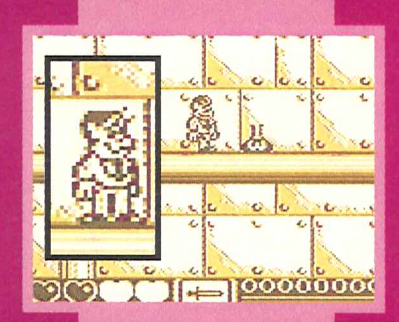


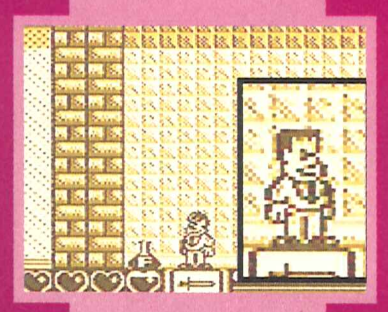



GAME BOY



Los fantasmas atacan a Gómez









Salta, corre, agáchate, nada, dispara, vuela... ¡es duro esto de luchar contra tanto monstruo!

Algunas pociones de interés general

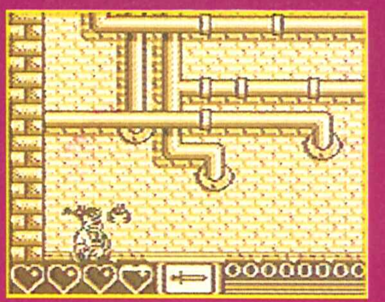
Cuatro, ni más más ni más menos, es el número de pociones mortalmente mágicas que podréis recoger en vuestro tortuoso camino hacia el rescate familiar. Y para que luego no digáis que no os contamos nada...

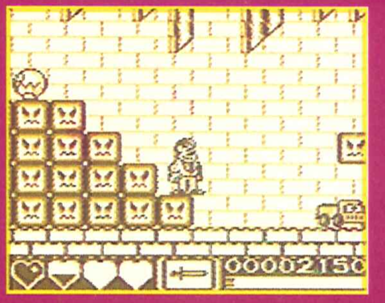
W- Wolfman Potion. Transformará a Gómez en hombre-lobo. Esto quiere decir algo así como que podrá dar saltos más largos y que poseerá una mayor movilidad.

F- Frankie Potion. Con ella, el bigotudo será capaz de aguantar diez impactos de los enemigos como si tal cosa. Muy útil en emboscadas y derivados.

S- Sea Potion. Su propio nombre lo indica: es un elixir que permite a Gómez convertirse en animal de aguas dulces y saladas sin que se ahogue, congele o hunda.

D- Drac Potion. Tómadla y os convertiréis en Vampiros voladores.





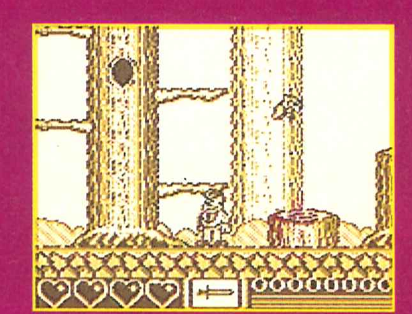
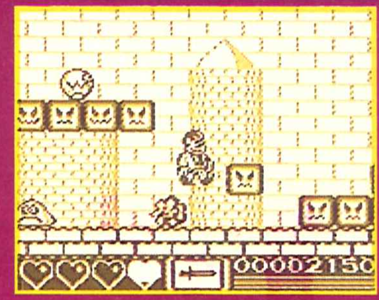
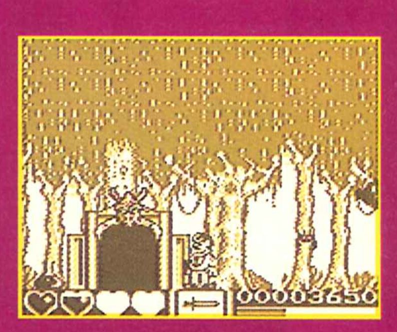
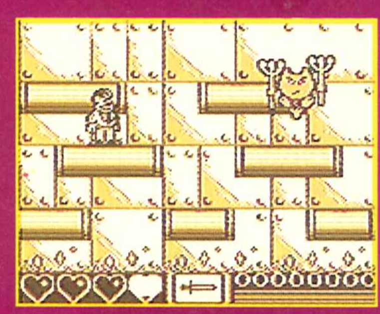
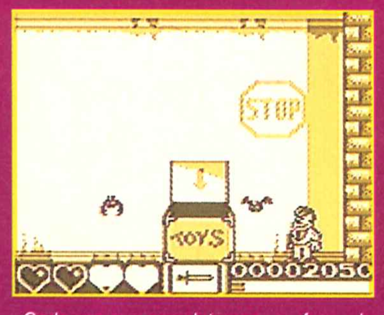
Hace algunos meses os hablábamos de la inminente llegada a nuestro país de varias versiones jugátiles que narraban las desventuras de la familia más de moda en el mundo de la farándula: Los Addams. Pues,bien, ¡ya están aquí!.
Protagonizada por un aprendiz de aristócrata, Gómez, la historia que llega concretamente a la Game Boy trata de inculcarnos una trillada pero resultona idea: rescatar a nuestra amada familia de las garras del malo de turno, el cual, al parecer, en esta ocasión tiene posibilidades reales de victora.

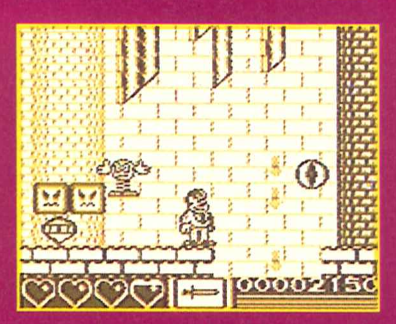
Pero nosotros, jugones reconocidos en todo Albacete y parte de Murcia, no nos dejamos intimidar fácilmente e iniciamos nuestra aventura con la ilusión de un principiante.

Así, ya colocados en posición de diversión, (es decir, como la fetal pero con la maquinita entre las manos), la pantalla comienza a contarnos unas cuantas cosas que nos interesarán. Por ejemplo, que Gómez ha de recorrer cerca de quince escenarios de similar concepción: el arcade pasa-fases, -aderezado con multitud de enemigos y trampas-, y que igualmente y a golpe de salto y lanzamiento de cuchillo, accederemos hasta otras zonas claramente gobernadas por el partido de las plataformas.

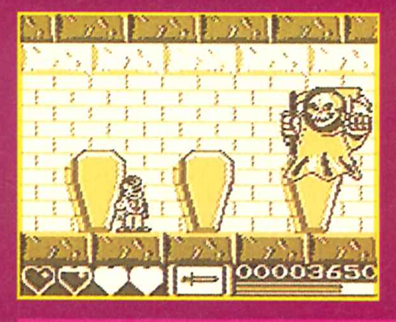
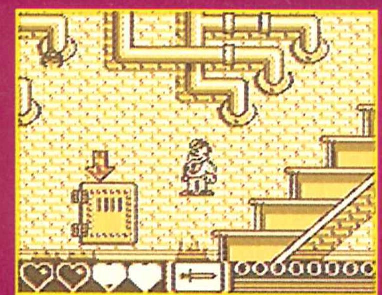
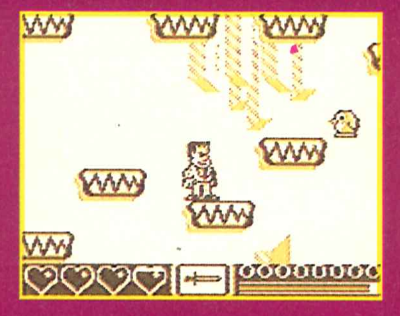
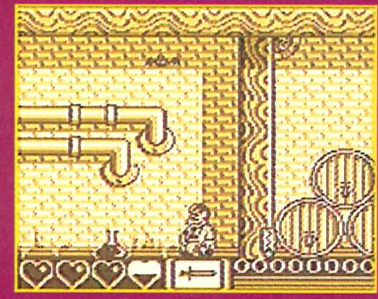
Por otro lado, durante el desarrollo de la historia encontraremos las típicas pociones que aumentarán o transformarán las capacidades ya de por sí notables de Gómez, quién podrá incluso convertirse en hombre-lobo o en sanguinario vampiro.

Y poco más te vamos a contar... Tan sólo que, si este cartucho cae en tus garras, te encontrarás con acción continuada y dificultosa, fases mil, seres espectrales de todas las calañas, objetivos bien definidos, pociones mágicas de uso y abuso y... ¿se te ocurre que pueda caber algo más en tan reducido espacio?



Cada vez que completemos una fase y hayamos rescatado a uno de los integrantes de nuestra familia, obtendremos, por arte de magia verde, una nueva arma utilizable. Por ejemplo, Wednesday (Miércoles) nos proporcionará un palo de golf nada más verse sana y salva de las garras del malvado... ¿lo cogéis?

Un juegazo sencillo y divertido.

Con un ambiente que rezuma misterio y un rotundo aroma a "más allá", la Familia Addams inicia su odisea en la Game Boy. Así, nos vemos ante una enorme puerta que nos invita a adentrarnos en sus más oscuros secretos: diversión de colores en combinación con unos verdosos gráficos muy bien plantados, unas referencias claras a la película en lo que a músicas se refiere y una variedad de juego fuera de toda duda... un mundo inundado de almas en pena que harán que la tuya se inunde de alegría (¡toma ya cursilada al canto!).

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES

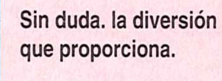


Arcade

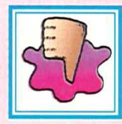
OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 15
Dificultad: No es tan alta como querrían los expertos.









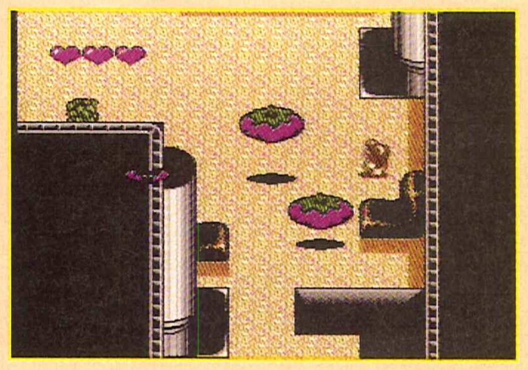



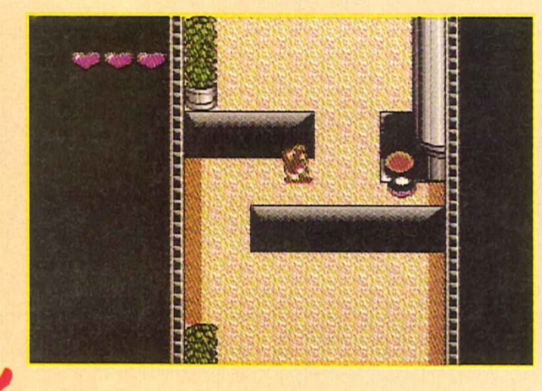
Hasta que le coges el tranquillo,se hace un poco confuso.









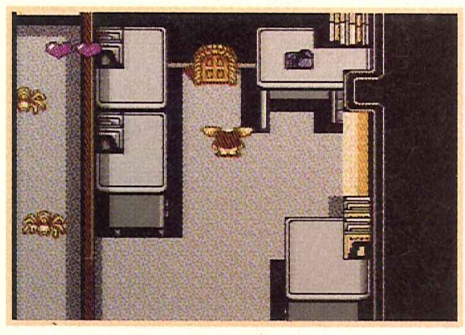


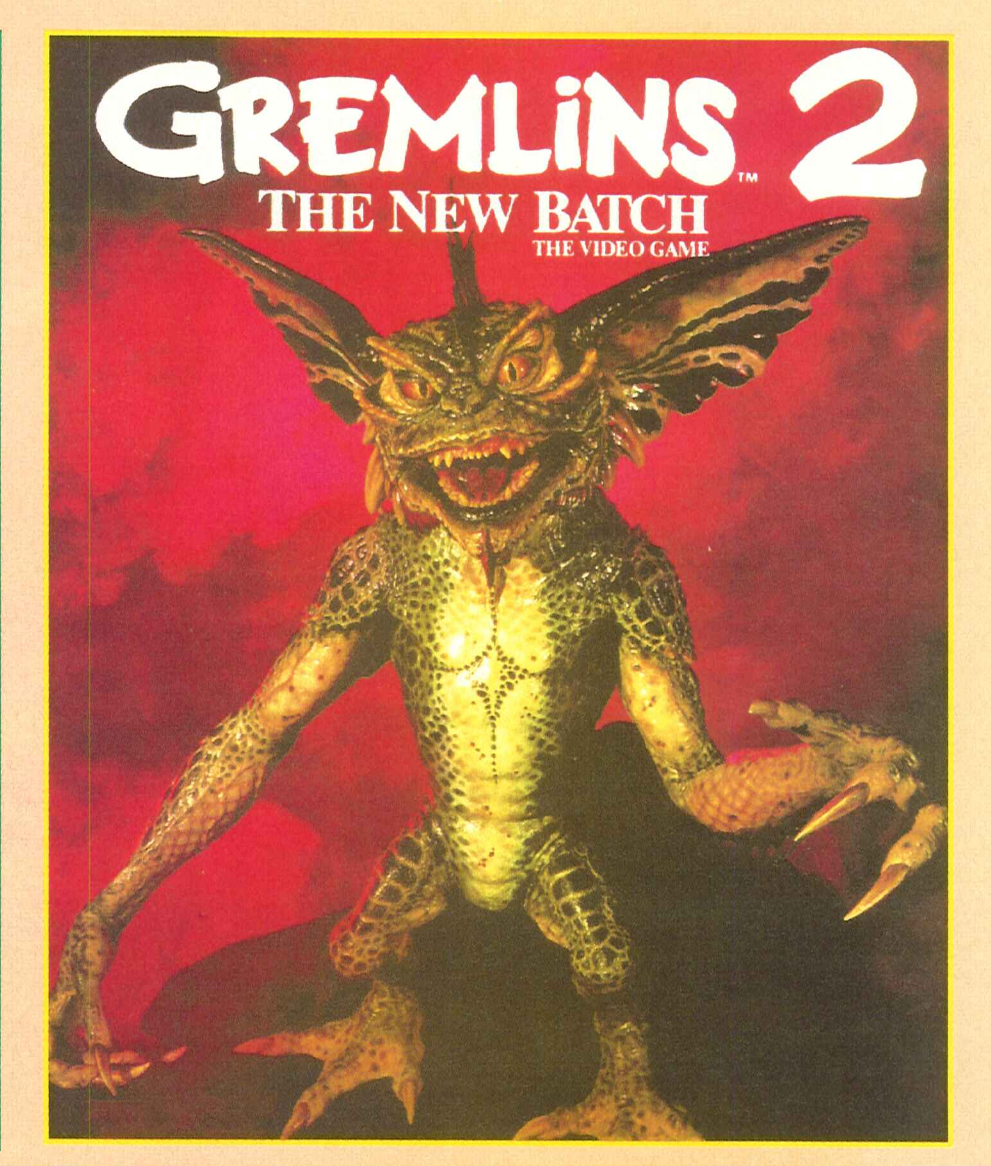
¡QUÉ BICHOS TAN DIVERTIDOS!

La pequeña tienda de los horrores

Un detalle fundamental es que Gizmo, a lo largo de todas las fases, puede ir recogiendo numerosas bolas de cristal que le van a permitir comprar algunos objetos en la tienda de Mr. Wing. Así, podrá conseguir globos que le permitirán volar, armas que mejorarán su poder de ataque, vidas extra, inmunidad... en fin, todas esas cosillas que hacen un juego más divertido.







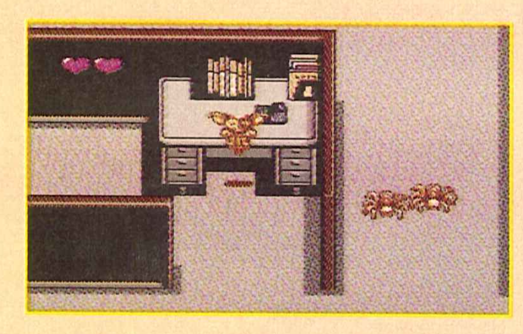
El juego que trae a nuestras consolas a estos malvados pero simpáticos seres peludos, es, directamente, un arcade puro y duro, donde la gran cantidad de enemigos y obstáculos a evitar va a impedir al usuario de turno separarse ni por un sólo instante de la pantalla.

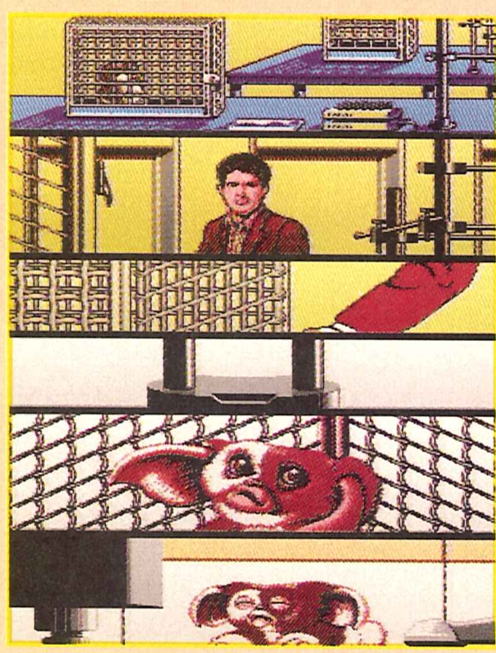
El bueno de Gizmo ha sido el personaje elegido para que le guíes por numerosas fases compuestas por vestíbulos, conductos de aire, laboratorios y demás escenarios que ya conoces de la película, todo ello con la única intención de que acabes encontrando a tu amigo Billy que se encuentra en las garras de los malos de turno.

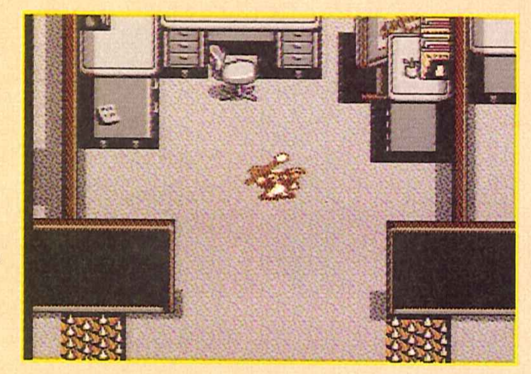
Pero, como es lógico, los programadores no han abandonado a Gizmo en el mundo de los Gremlins malos sin ninguna protección o ayuda. Éstas, para su uso y disfrute, se encuentran repartidas por numerosas pantallas del juego y gracias a ellas podrá aumentar su dinero -que le permitirá comprar armas, vidas extra...-, pasar por encima de obstáculos imposibles, o destruir e inmovilizar a todos los enemigos que salgan a su paso.

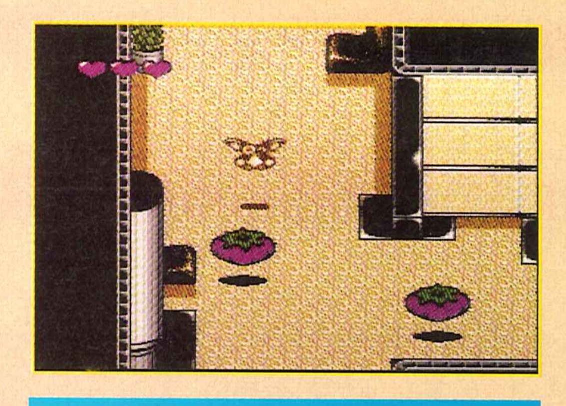
Así y con todo, os podemos asegurar que la "nueva generación" no os va a dejar ni a sol ni a sombra hasta que consiga su objetivo de conquistar medio mundo y un cuarto del restante.

A todo esto, vosotros estaréis disfrutando a base de bien con este Gremlins 2, un arcade mata-mata en el que la habilidad manda y donde la tensión surge a cada momento detrás de cada pantalla. Y ya estáis avisados...









¡Cuidado, son peligrosos!

Gremlins 2, la nueva generación de malas pulgas surgidas del cuerpecIlo de Gizmo, son los pervertidos protagonistas de este cartuchillo de Sun Soft.

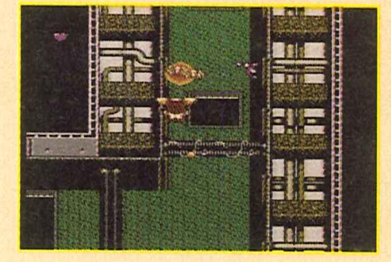
Totalmente atenazante por sus intenciones técnicas, el juego consigue amenizar tardes y tardes de habilidad consolera gracias a un desarrollo tan fluído como enloquecedor.

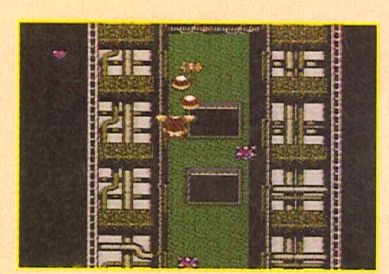
Jugar en esta aventura es bonito y, sobre todo, divertido, así que te recomiendo que te plantes delante del televisor, apagues las luces y te prometas a ti mismo que no estarás más de quince horas seguidas jugando, porque, de lo contrario, te verás sumergido en las profundas aguas del adictivismo.

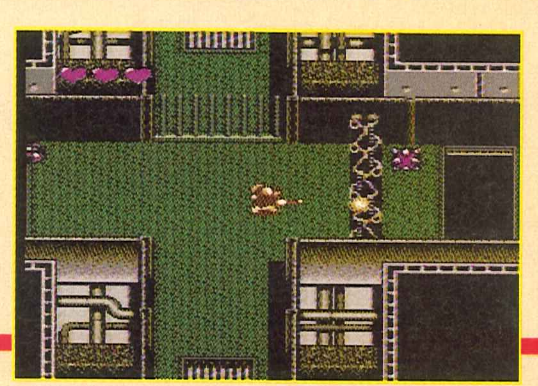
Lo dicho, un juego realmente divertido, ¡con escenas de la película y todo!

J.L. "Skywalker"









Una vez acabada la primera fase recibiremos por arte de magia una nueva arma, mucho más poderosa que la que poseíamos. Se trata de una barita mágica que destruirá a los enemigos con un número menor de impactos. Toda una ventaja.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SUN SOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa y necesaria.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5





83



80

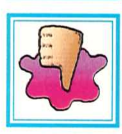


87





Lo que más destaca es su clara y nítida perspectiva.



En algunos momentos su scroll es ciertamente brusco.



85

LO MÁS NUEVO









BLUE'S JOURNEY

EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Blue's Journey fué uno de los primeros juegos que nació de la compañía más fiel a la consola de SNK, Alpha Densi (Crossed Swords, Thrash Rally, etc..), y al instante supo cautivar a propios y extraños gracias a sus bellísimos ambientes y escenarios y a que pertenece a un género muy escasamente tratado en la Neo Geo: las plataformas.

Pero antes de profundizar en las características técnicas, vayamos con la historia, bonita historia, del Blue's Journey. El planeta Raguy, era el lugar más verde, puro y maravilloso de toda la galaxia. Sus grandes praderas y cristalinas aguas eran populares entre los numerosos turistas que visitaban Raguy en la epoca estival. ¡Era el mundo más increiblemente bello que jamás podáis imaginar!. Y decimos lo de era, porque la situación está a punto de cambiar, si es que no lo ha hecho ya.

La familia Daruma, últimos exponentes de una dinastía de mercachifles pendencieros, ha invadido la superficie de este planeta con la insana intención de contaminar y ensuciar hasta el último rincón verde de Raguy. Y no contentos con eso, han raptado a la dulce princesita Fa, ¡malditos impostores!.

Blue, un arrojado chiquillo de la aldea, -enamorado desde pequeñito de la princesa-, no está dispuesto a permitir que el ➤



Aquí podéis ver el mapa general del juego. Cada vez que acabemos un nivel, se nos dará la opción de tomar dos rumbos diferentes. No os preocupéis porque todos los caminos conducen al imperio Daruma.



















El poder de un niño

*Blue puede utilizar tres tipos de armas diferentes. Al empezar, y hasta que consigamos otra, nuestro protagonista atacará a sus enemigos con una gran **hoja de hiedra** que le permite atontar a sus enemigos, para luego cogerlos y lanzarlos contra otros enemigos. También puede conseguir una **bomba de esporas** (no te permite capturar a los enemigos) y una **cuchilla** que se lanza a modo de yo-yo (tampoco te deja coger enemigos).*

Estas tres armas se pueden ampliar consiguiendo el correspondiente item (hoja de hiedra), hasta alcanzar un poder de ataque bastante considerable.



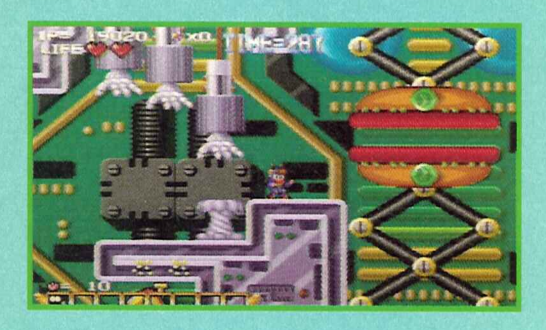



¿Pequeñines? Sí, gracias: Simplemente con pulsar el botón C de tu control pad podrás conseguir que Blue disminuya su tamaño de una forma considerable. Sumamente útil a la hora de entrar en pantallas secretas y atravesar estrechas galerías.




Este bello cartucho de Neo Geo -que también podrás encontrar en las máquinas arcade-, está recomendado especialmente para los amantes de los juegos maravillosos, súper coloristas y rebosantes de simpatía gráfica y sonora.





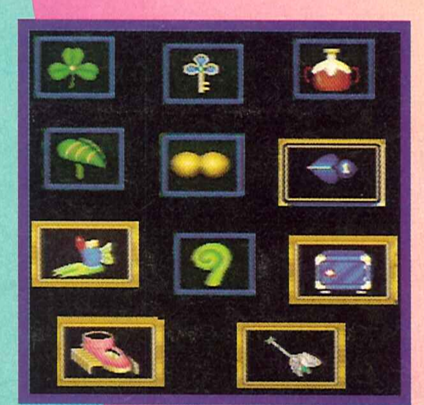


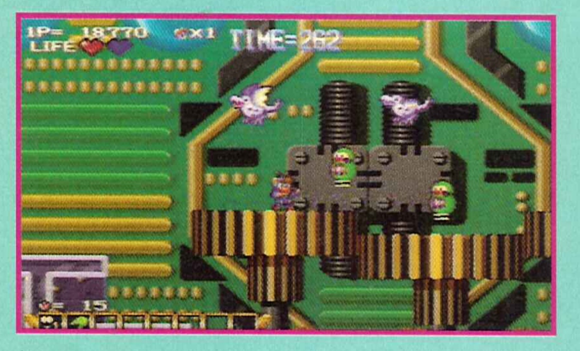
Item que te quiero item

A lo largo del juego Blue encontrará múltiples objetos que aparecerán al destruir las florecillas mágicas. Aquí te presentamos la lista de todos ellos:

- **Lengua de dragón:** aumenta considerablemente la velocidad de Blue.
- **Nectar:** recuperas una vida.
- **Melocotón:** Recuperas todas las vidas.
- **Cocoon:** Si coges un cocoon de oro obtendrás una vida, si haces lo propio con cinco cocoons de plata, tendrás otra.
- **Caña de Bambú:** Blue se convertirá en gigante y arrasará a todos los enemigos que se pongan por delante.
- **Repollo:** si coges esta hortaliza, todos los enemigos se convertirán en flores mágicas.
- **Trébol:** es un ticket para entrar a las tiendas.
- **Llave verde:** te da la oportunidad de entrar a las habitaciones de bonus.

¡Y recuerda que la hoja de hiedra aumenta el poder de cualquier arma!





Estos diabólicos mecanismos de relojería están preparados para ralentizar o acelerar los movimientos de nuestro amigo Blue. Pero tranquilos, porque tras unos grandes saltos pasaremos esta zona de largo, ¿qué vendrá después?



➤ futuro de su planeta esté en peligro y ni corto ni perezoso se va a lanzar en busca de todos los integrantes de tan apestoso clan.

Desgraciadamente la cosa está aún más complicada de lo que parece, ya que la princesa está enfermando poco a poco debido a la inexorable contaminación atmosférica... ¡no hay ni un segundo que perder!

Así, Blue va a tener que partir raudo y veloz para cumplir la difícil misión de acabar con la familia, la polución y la enfermedad de Fa.

Hasta aquí llega la bonita historia (si acaba bien) del Blue's Journey, un juego que levantará grandes pasiones entre el 99 por ciento de los usuarios de Neo Geo. Y es que no nos cabe la menor duda de que os va a sorprender a todos por sus increíbles cualidades técnicas, cientos de colores en pantalla, melodías de ensueño, triple scroll, posibilidad de jugar dos a la vez, y por poseer toda la jugabilidad necesaria y precisa que ha convertido a este género de las plataformas en uno de los preferidos por los jugones del mundo entero.

Si te apetece divertirte como nunca y tienes ganas de protagonizar un auténtico cuento de hadas en tu Neo Geo, Blue's Journey se convertirá en uno de tus juegos favoritos.

A nosotros, por supuesto, nos ha pasado ya.



Abajo podéis ver a la bella mujer-mariposa que os da la bienvenida a la tienda donde podréis comprar distintos tipos de objetos que facilitarán vuestra misión.















Sencillamente maravilloso

Jugar con el Blue's Journey, es como protagonizar un cuento donde todo está pensado para que viajes por los parajes más bellos y coloristas que se han hecho jamás para una consola. Ambientes musicales de corte sambero, triple scroll de auténtica leyenda, multitud de habitaciones secretas, enemigos fin de fase de escándalo y oportunas tiendecillas donde gastar los cuartos son las virtudes que se redondean con una jugabilidad de fábula y la posibilidad de participación simultánea de dos jugadores. Otro clásico de Neo Geo, -que también está en las máquinas- maravilloso como ninguno y merecedor de los más grandes elogios consoleros.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



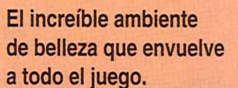
Arcade

ALPHA DENSI
Nº jugadores: 1 y 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 6 mundos.
Dificultad: Tan atractiva como el propio juego.

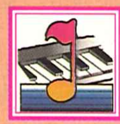




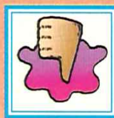




El increíble ambiente de belleza que envuelve a todo el juego.







Que no lo tengas ya para tu Neo Geo.

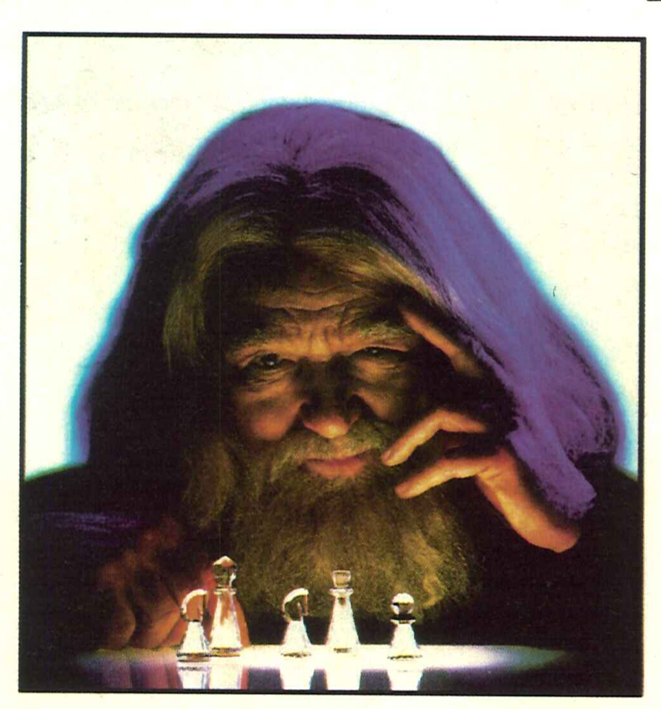


90

92

LA INTELIGENCIA AL PODER

SUPER NINTENDO



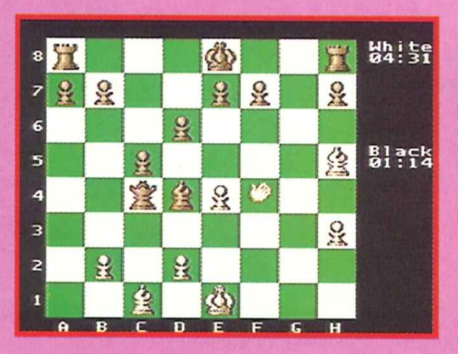


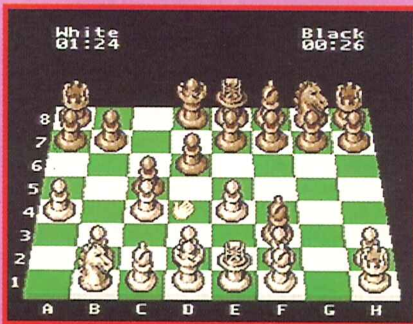
En la foto queda reflejado el momento del juego en el que la máquina nos demostró que era mucho más lista nosotros.

El Chessmaster es el programa de ajedrez más prestigioso y completo de todos los tiempos. No hay ordenador ni consola que se precie que no tenga su correspondiente versión en pantalla. Desde las portátiles a las más grandes. Ahora, tan reconocido cartucho inicia su andadura en Super Nintendo con el mismo talante de maestro con el que se le ha podido ver en el resto de máquinas.

Para la versión del "cerebro de la bestia", Chessmaster se ha puesto un traje nuevo de gráficos vistosos y buenos movimientos que en ningún caso ha modificado su carácter interno. ¡Y vaya carácter!. Porque el jueguecillo lo tiene todo. Desde las reglas del ajedrez -en grado casi educativo- hasta un sin fin de técnicas especiales: passants, enroques, pasando por 16 niveles de dificultad, posibilidad de jugar contra la máquina o un amigo, de acceder a la sala de combate en un enfrentamiento espectacular, volver hacia atrás, repetir las jugadas, modificar las fichas...

Pero si esto os parece poco sorprendente esperad a ver las diferentes perspectivas -3D ó 2D- que el juego ofrece o, si estáis empezando, dejaos aconsejar por sus increíbles conocimientos. Que así llegaréis a disfrutar a tope de un programa que permite ¡hasta 150.000 aperturas clásicas!





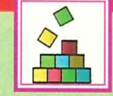
A pensar tocan

Con la llegada de este Chessmaster me he dado cuenta de que no todo en la vida consiste en fulminar marcianos. Y es que uno necesita ponerse a pensar de vez en cuando y no se pierde nada, al contrario, por saborear un ajedrez de fenomenales gráficos y multitud de opciones que te lo permiten todo menos arrojar de un mandoble las fichas al suelo.

El ajedrez ya lo conocéis. Este ajedrez debéis conocerlo.

The Wizard

LAS PUNTUACIONES



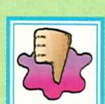
Inteligencia

MINDSCAPE
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: ¿¿??
Nº de fases: Tú qué crees
Dificultad: Totalmente programable.


85


Es capaz de enseñarte a jugar o de hacerte mejorar enormemente tu nivel


66


No tiene nada malo, excepto si a ti, lo del ajedrez, no te atrae nada.


87

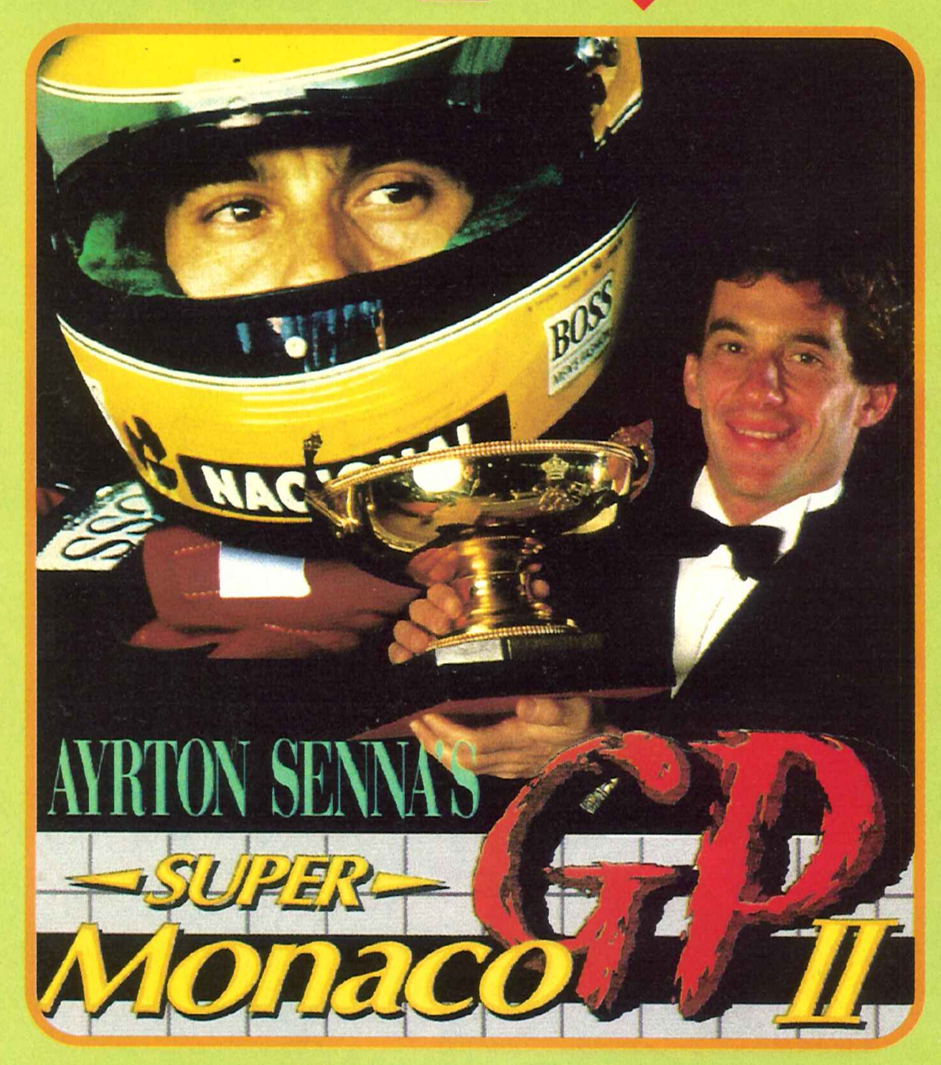

86


¡Cowabunga! Pizza, Pizza. ¡Para no parar de jugar y jugar!
GAMEBOY
Eres un Fenómeno
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
Leonardo, Michaelangelo, Donatello, Raphael y tú con una misión única: rescatar a la reportera April.
CASTLEVANIA II™
Tras 15 años de espera ha vuelto el Conde Drácula con una elaboradísima venganza contra Christopher Belmont.
PROBOTECTOR™
Adéntrate en un Universo desconocido de mutantes biológicos, androides y robots espaciales. Defiéndete a base de láser.
LAS AVENTURAS DE TINY TOON™
Babs sueña con hacer algo GRANDE en la GRAN ciudad... Pero no sabía que tendría que vérselas con el malvado Montana Max.
CASTLEVANIA ADVENTURE™
Drácula resurge para descender sobre tu GAMEBOY con sus afilados colmillos y malévolas artimañas.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II™
Elige tu tortuga favorita y demuestra a través de 6 niveles letales que eres un auténtico Ninja.
GAME BOY
KONAMI
Teenage Mutant Hero Turtles
Fall of the Foot Clan
Castlevania II
Belmont's Revenge
Probotector
Tiny Toon Adventures
Babs' Big Break
The Castlevania Adventure
Turtles II
Back from the Sewers
Nintendo
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de KONAMI
KONAMI
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

EL SEÑOR











Super Monaco GP II te da a elegir. Si crees que eres un experto utiliza el cambio manual de siete velocidades. Si perteneces al resto de mortales, tendrás que conformarte con uno de cuatro, más fácil de manejar, o simplemente el automático, que es lo más cómodo.

Monaco GP 2 es uno de los regresos más esperados de los últimos tiempos. A los amantes de la velocidad, del rugido de los motores y del calor del asfalto nos dejó tan impresionados la primera parte -la original- que en ningún momento dejamos de pensar en una vuelta recreada y mejorada, por mucho que pareciera imposible.

La incorporación de Senna a sus filas da garantías y visos de novedad a un programa que recoge, casi imita, lo mejor de su antecesor, al tiempo que incorpora innovaciones en digitalizaciones, campeonatos, consejos del piloto e incluso diseños de circuitos.

El recorrido de Fórmula 1 que nos propone personalmente este genial piloto tiene lugar en 16 circuitos de todo el mundo, -íntegramente copiados de los reales-, más 3 de absoluta fantasía que él mismo ha desarrollado. Antes de comenzar a correr, Ayrton nos dará unas breves indicaciones, pero cuando llegue la hora de la verdad, el piloto se colocará en la línea de salida como rival a batir. Será por éso que las opciones de práctica son casi infinitas....

Y no hay más que decir. Sólamente que la mezcla Senna-Monaco GP no sólo ha evitado un regreso desilusionante, sino que ha contribuido a afianzar aún más a un título que, por segunda vez, ocupa el puesto de El Mejor.

DE LA VELOCIDAD






Mejor que el mejor

Superar el Gran Premio de Mónaco que Sega lanzó casi, casi junto a su Mega Drive era algo poco menos que imposible. Ni en la teoría ni en la práctica se hacía asequible buscar mayor velocidad, dinamismo, suavidad o sensación de riesgo sin trastocar la idea inicial.

Por eso, para sacar adelante la segunda parte del GP, se pensó que era mejor aliarse con el destino y con la figura de un héroe que diera realce al asunto.

La suma ha dado como resultado un juego que ha conseguido mejorar lo inmejorable. Y no me preguntéis cómo. El caso es que os váis a agarrar a este volante y no váis a poder separaros de él en meses.

Y tanto, tanto os puede llegar a atraer ¡que menos mal que se ha incluído una opción para poder salvar las partidas! ¡Tope!.

Giancarlo Vialli



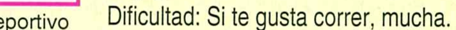
Sean cuales sean tus gustos, en Ayrton Senna´s Super Monaco encontrarás un título totalmente imprescindible.



LAS PUNTUACIONES


Deportivo

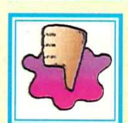
SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Si te gusta correr, mucha.
Nº Continuaciones: se salva.
Nº de fases: 16+3 circuitos.



  89

 Tiene todo lo bueno del primer Mónaco, pero aumentado.

 89

 Se echan de menos otras opciones, como la del equipo y las carrocerías.

  91

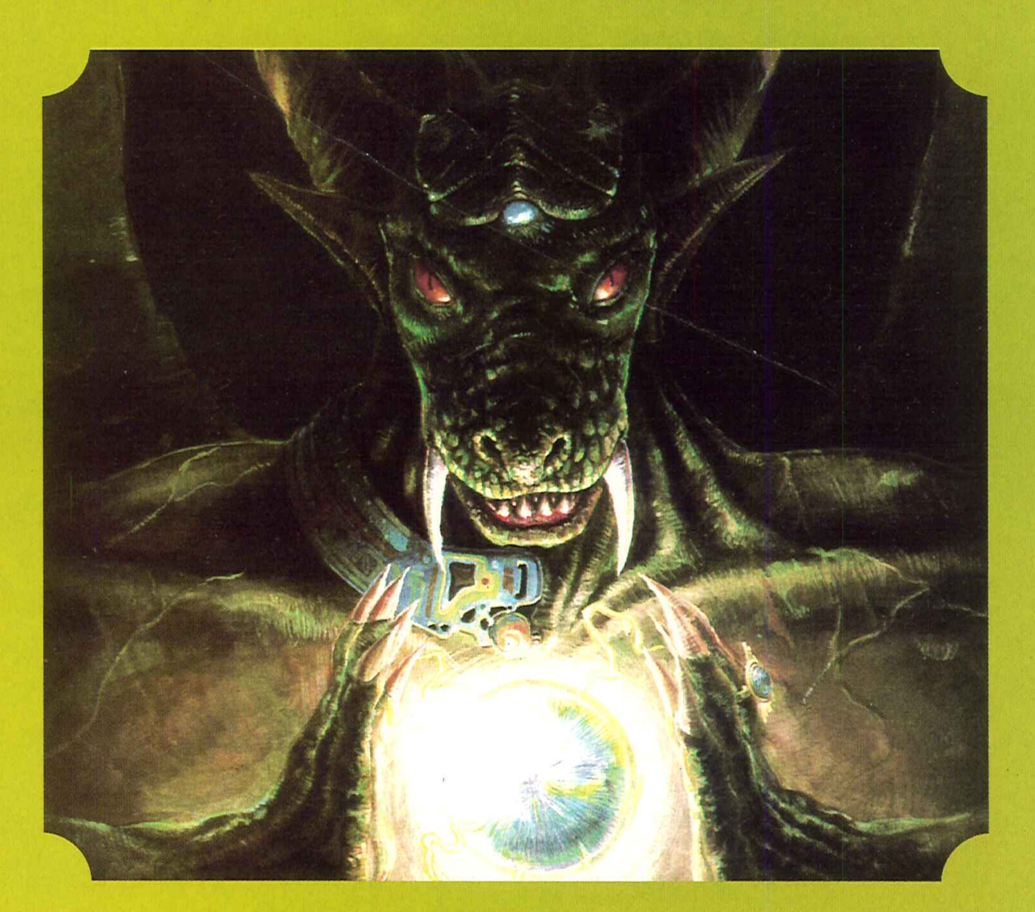
90



Dentro del laberinto

Devilish es un juego "repelente". Esta afirmación, que podría hacer que dejárais de leer lo que resta de comentario, es tan falsa como verdadera. Nos explicaremos.
El asunto de Devilish consiste en controlar dos especie de raquetas -referencia histórica Arkanoid-, que, manejadas con habilidad y destreza, nos van a permitir golpear repetidamente a una pelotita cuya única intención en la vida parece ser intentar no caer a las más oscuras profundidades del abismo cósmico.

Y de ahí que afirmáramos lo de que Devilish es un juego "repelente": porque nuestra misión va a consistir en éso, en repeler la pelota una y otra vez para conseguir mantenerla alejada de las profundidades y del final de nuestra partida.



Devilish es, sin duda, uno de los títulos más divertidos y adictivos de cuantos existen para Game Gear.

Aclarado el tema y para que os hagáis una idea mejor de en qué consiste exactamente este Devilish, coged este desarrollo básico, unidle la posibilidad de avanzar a través de laberintos llenos de enemigos, líneas de ladrillos en cuyo interior se esconden varios tipos de mejoras, mezclarlo todo con cantidad de enemigos final de fase, cataratas a remontar, barreras que superar y cientos de obstáculos a sortear y obtendréis un mega juegazo: Devilish.

Y es que la propia Sega ha sabido realizar un arcade que, sin necesidad de hacer uso de los socorridos disparos ni nada por el estilo, proporciona acción, enemigos y diversión a mansalva.

Porque Devilish convierte cada pantalla en un original "pinball" que te mantendrá continuamente en tensión y te meterá de lleno en un juego que engancha desde el primer momento y del que resulta prácticamente imposible escapar.

Sólamente por jugar a Devilish, merece la pena tener una Game Gear







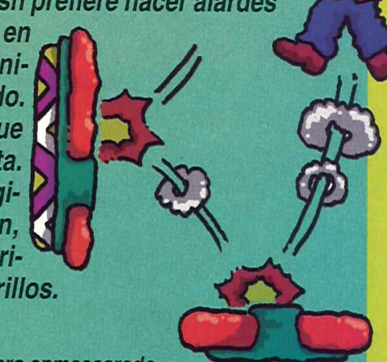
HOBBYCHORRADA: El único método válido para conseguir que el diablo no nos dispare consiste en darle con la bolita en la tercera uña del ala derecha durante trece minutos consecutivos. Después de ésto, nuestro marcador reflejará una preciosa vida menos.



Diez en innovación

Desde canicolandia, con resquemor, llega Devilish reclutando usuarios portatileros para la menor de la Sega Enterprises.

Con una idea magnífica, Devilish prefiere hacer alardes de originalidad antes que caer en la trampa de los decorados bonitos y los héroes capaces de todo. Aquí, el héroe es una raqueta que se mueve tras una traviesa bolita. Éso es todo. Bueno, éso y originalidad, calidad, innovación, adicción y diversión, desde el primero hasta el último de sus ladrillos.



El consolero enmascarado

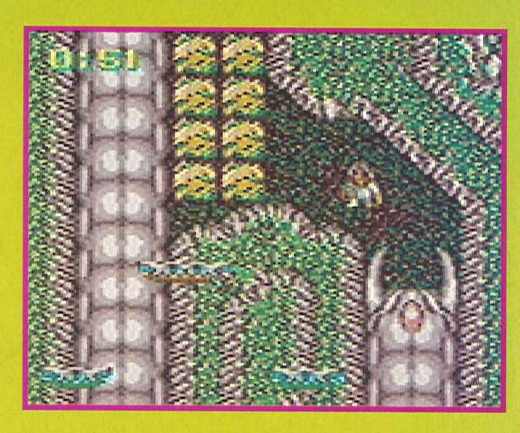
HOBBYTRUCO: El dragón tiene la mala costumbre de tragarse las bolas para después lanzarlas donde menos te lo esperas. Sitúate justo encima de la boca y no te pillará, nunca... desprevenido.



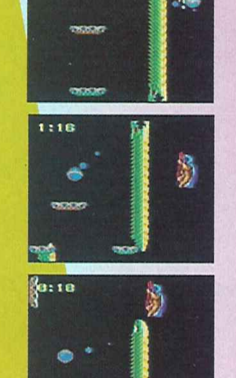








Raquetas para todas las ocasiones



Debido a que en el juego existen varias posibilidades de scroll, -es decir, que tendrás que avanzar en distintas direcciones-, se han dispuesto cuatro formaciones de raquetas que se adaptan a cada una de estas opciones: dos paletas colocadas horizontalmente, tres paletas colocadas horizontalmente a razón de dos en la parte inferior y una en la superior, dos paletas colocadas perpendicularmente y, por último,una variación de la anterior que consiste en que la paleta superior está orientada hacia la izquierda.
¿Cuál te gusta más?

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 8
Dificultad: Es un poco travieso, pero sólo un poco.





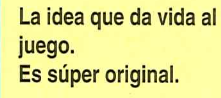






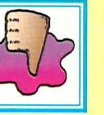
Gráficos	80
Sonido	75
Jugabilidad	90





La idea que da vida al juego. Es súper original.





Como viene siendo habitual, el escaso número de fases.

86

LO MÁS NUEVO

BATMAN Returns

LYNX

Vuelve el murciélago

Más héroe que nunca

Batman vuelve. Enorme, brillante y atractivo. En forma de arcade lineal colorista, de escenarios perfectamente definidos y personajes curiosísimos. Seguro que regresar sobre un Lynx le habrá dado mucha confianza, más si pensáis que casi la totalidad de la plantilla de programadores de Atari ha trabajado duramente sobre él.

Quizá las fotos no le hagan justicia. En ellas es imposible oir el magnífico sonido, observar el alucinante movimiento de la capa del murciélago o vivir la emoción de la lucha contra personajes como, por poner un ejemplo, el pingüino.

Sin embargo, existe una grave pega: su excesiva dificultad, que termina convirtiéndose en injugabilidad. Y eso no es nada bueno.

Giancarlo Vialli



A Batman Returns, el juego, le ocurre lo mismo que a la película. Tiene cosas geniales en los aspectos visuales, pero luego no hace lo propio en el tema de la diversión.

L a primera y genuina licencia del regreso del hombre murciélago ya está aquí. Y ha sido precisamente la Lynx de Atari la consola que ha conseguido llevarse el gato -la gata en este caso-, al agua. ¡Y vaya gato!: un super hit que sigue la película a pies juntillas y en el que el equipo de programación de cartuchos como Checkered Flag, se ha volcado completamente.

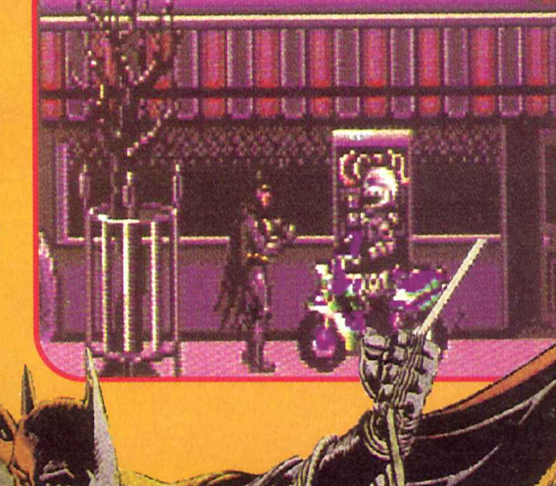
Pero dejémonos de presentaciones y vamos a lo que os interesa. Batman Returns ha sido concebido como un juego de acción sin límite, con una dificultad ajustadísima y cuatro fases que recogen los momentos estelares del film. Un film, por cierto, en el que se ha dado paso a nuevos enemigos, nuevos actores, más acción, líos, equívocos y en el que lo único familiar parecen ser el propio Batman y sus sorprendentes habilidades e inventillos.

El juego nos traslada a la ciudad de Gotham, ¡cómo no!, en el momento en que la banda de el Pingüino, junto a su nueva amiga Catwoman, acaba de cometer una de sus acostumbradas tropelías.

Antes de salir a enfrentarse con el enemigo, Batman debe revisar su equipo de combate, empezando por la energía y terminando por sus batarangs y algunas cápsulas de ácido. Estas ayudas no serán suficientes, y simplemente le servirán para defenderse durante algunos instantes de la maraña de enemigos que saldrán a su paso. En fin, que al héroe no le dará tiempo a ver qué hay que hacer en el resto de fases, a rebuscar en las alcantarillas de la ciudad o a encontrar la guarida del pinguino... se acabará el juego bastante antes de que lo consiga.

A pesar de esta dificultad y de no ser un prodigio de originalidad, la espectacularidad de Batman Returns es incuestionable. Lynx ha dado todo lo que tenía en gráficos, movimientos y sonidos para hacer un juego que se convertirá por mucho tiempo en el estandarte de esta portátil.

Una suerte contar con un título tan potente. Aunque sea tan difícil...



Por encima de cualquier otro aspecto lo más destacable de Batman Returns es sin duda el tamaño de sus gráficos. Simplemente bestiales. Como sus movimientos, caracterizaciones y demás parafernalia.



Explosiones, miles de personajes a la vez, objetos por doquier, fuego, nieve y agua, hacen de Batman Returns un juego espectacular marcado por la locura, la acción y un increíble grado de dificultad.



Batman Returns va a hacer explotar al Lynx. Una mezcla tan letal de gráficos, acción, sonidos y un título sugestivo sólo podía acabar en un BOOM gigantesco. Una pena que sea tan difícil. Porque no da tiempo a verlo todo.



Paradojas de la vida. He aquí a todo un pinguino a lomos de un gigantesco pato. Os los vamos a presentar. El de arriba es el peor enemigo de Batman, pequeñito y helado, el de abajo es el medio de transporte más original de la década.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ATARI

Nº jugadores: 1

Dificultad: Lamentablemente alta.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 4



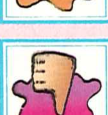
90

85

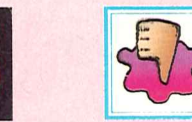




70



Desde la carátula hasta el último enemigo.



Su dificultad, elevada a la máxima potencia.

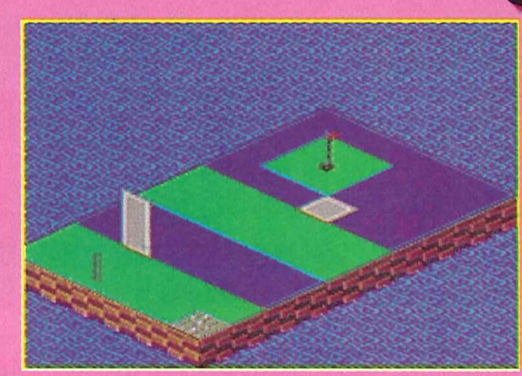
89

LO MÁS NUEVO

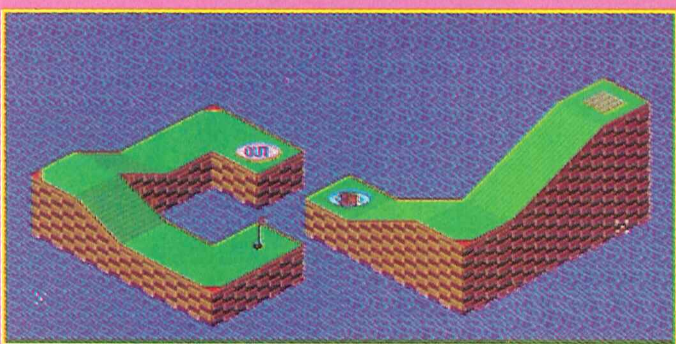
SEGA

PUTT & PUTTER

Pinball & Minigolf



Todo en Putt & Putter ha sido planteado de una manera fácil y muy asequible -quizás demasiado-. El sencillo diseño de los circuitos es un buen ejemplo de ello.



Al Putt & Putter le ha salido la vena pinball con más fuerza que la arteria minigolf. A diferencia de su hermano de la Game Gear, -del que dimos rendida cuenta no hace demasiados números-, intenta divertir de una manera más convincente, -léase con notables efectos-, al tiempo que se ayuda del mini deporte del golf playero para que no todo sean rebotes y sí haya un objetivo final claro: colarla por el agujerito.

No hay mucho más que contar. Putt & Putter es un juego de minigolf a dieciocho hoyos que encuentra su fundamento en el inimitable Zanny Golf de Mega Drive. Ahorrando las comparaciones, aquí el programilla pretende entretener de una forma tan obvia y directa que a veces se queda corto. La complicación no es lo suyo. Ni de control, ni de gráficos, aún presentando, como lo hace, recorridos de «pensar», driblar obstáculos, apagar interruptores o vérselas con aguas marinas. Lo cierto es que en ningún caso se hace imposible. Y a nosotros nos gusta lo imposible.

Entretener por un instante

La mezcla pinball-minigolf que se ha marcado Putt & Putter no dejará satisfechos a ninguno de los apasionados de estos géneros. La razón no hay que buscarla en la idea, -que es incluso atractiva-, sino más bien en la forma en que se ha llevado a la práctica. Con campos tan simples y efectos tan escasos, no se puede pretender que nadie disfrute a pierna suelta. Además se ha basado todo el juego en unos recorridos sosos, que obligan a estar pendientes de una jugabilidad que a penas roza lo acepetable. Durante un instante te puede hasta atrapar. Pero muy, muy pronto, te suelta.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Casi nula.

Nº Continuaciones: Depende
Nº de fases: 3 stages, 18 hoyos



60





Algunos circuitos, algunos efectos, algunas cosillas sin demasiada importancia.







Fácil, insulso a nivel gráfico y machacón a nivel sonoro.









ENDIABLADAMENTE DIVERTIDO



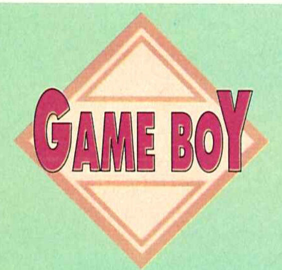
El demonio de TAZ-MANIA es peludo y está hambiento... en busca del huevo gigante para darse un gran banquete. Sus ganas de comer son más fuertes que él.
¡Aquí vale todo!. A la velocidad de un tornado come todo aquello que encuentra, incluso algunas bombas.
Apúntate a esta estraña comilona, sigue los pasos de un héroe maravillosamente feroz y consigue el huevo prehistórico.
¡La mesa está puesta!.



Vive una Aventura

SEGA

Unitros



PROBOTECTOR™

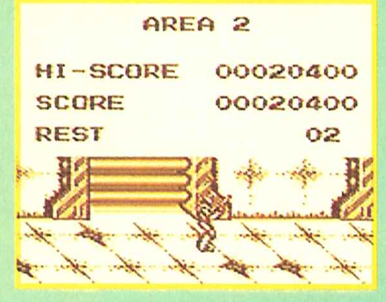
ALMAS DE METAL

Una invasión alienígena más, otro grupo de científicos en apuros y un nuevo súper commando metálico al rescate. Simple, poco original... y enormemente directo.

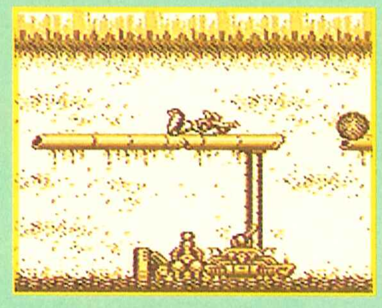
No hay que buscar más en el Probotector. Sólo un arcade cargado de acción y con un coeficiente de «enganche» por encima de la media.

Diseñado y programado por Palcom, -autores de cartuchos tan apasionantes como Mission: Impossible o Tortugas II-, Probotector está dividido en cinco fases que nos van acercando a la guarida del extraterrestre jefe, Black Viper. Aunque en todas ellas el cometido es prácticamente el mismo, es decir, controlar a nuestro robot y disparar contra todo lo que ande, nade, vuele o se arrastre, lo cierto es que la forma de hacerlo varía dependiendo de la fase. Pero, bueno, tampoco cambia la cosa tanto como para convertirse en un juego precisamente de inteligencia...

En cualquier caso Probotector no es un juego para tontos, porque te podemos asegurar que deshacerte de la cantidad de enemigos que saldrán a tu encuentro, es una hazaña que está tan sólo al alcance de unos pocos elegidos...



Area 2: es tan costoso llegar hasta ella, que merecía la pena dejarlo plasmado para siempre.



La misma mala idea con que nos apunta el cacharro de arriba, está presente en el resto del juego.

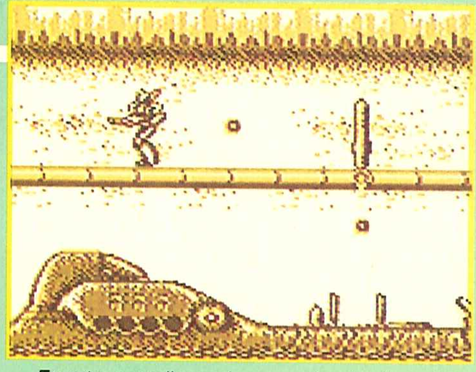
Tres armas para sobrevivir

Las armas son un elemento fundamental en Probotector, ya que prácticamente te pasas todo el tiempo sin dejar de disparar. Y para que la cosa tenga un poco de gracia y se haga más variada, existen unas cápsulas voladoras que, si las aciertas, te darán diferentes tipos de proyectiles:

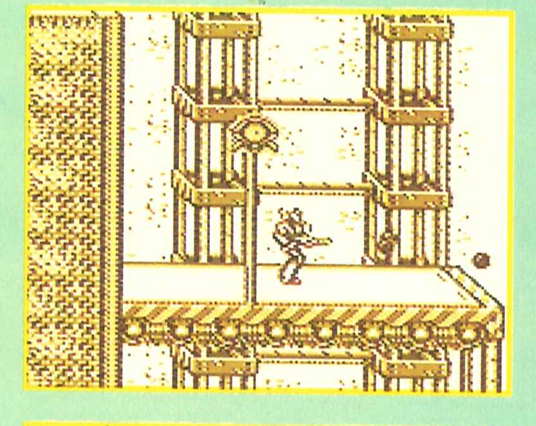
- De uno a tres: *Con una de estas "S" conseguirás disparos en tres direcciones, pero si ya tenías otra cápsula de la misma letra, no serán tres sino cinco el número de impactos simultáneos que podrás conseguir.*

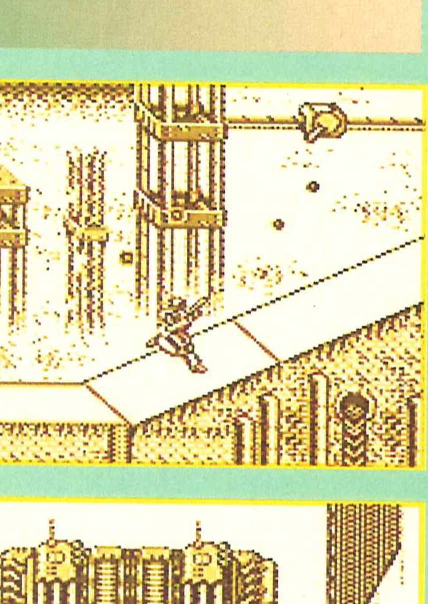
-La destrucción definitiva: *este disparo explota en cuatro direcciones, abarcando casi la totalidad del áera de juego. Fulminante.*

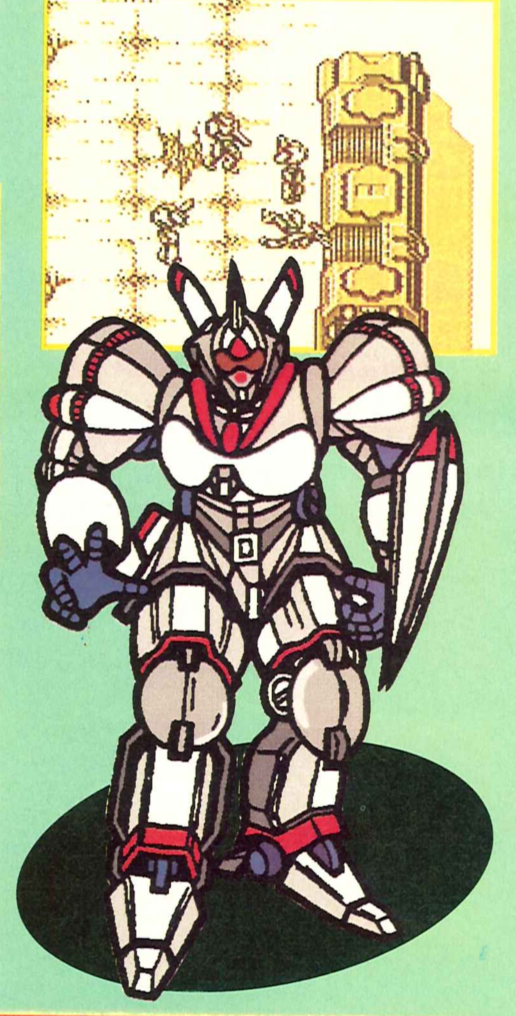
- La última tecnología en armas: *busca, localiza y aniquila a los enemigos, sin necesidad de variar nuestra carrera. Lo mejor de lo mejor.*

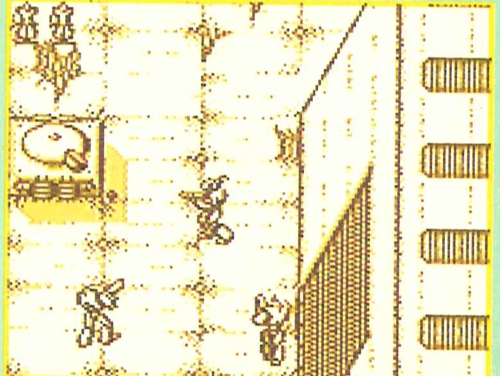


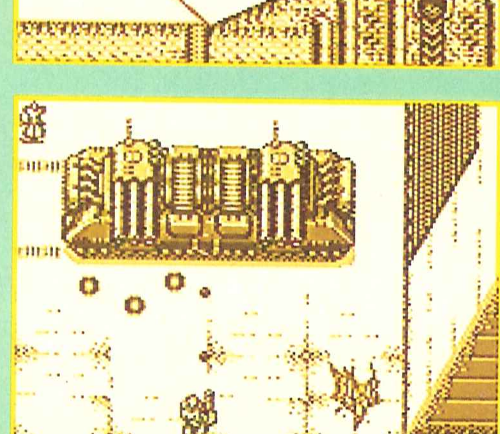
En estas pantallas podemos ver los dos tipos de perspectivas que se nos presentan en el juego: de frente y desde arriba. ¿Cuál te gusta más?











Para virtuosos del Game Boy

Para ayudar a Probotector a cumplir su misión sólo hacen falta dos cosas: habilidad y paciencia. Aquellos que no dispongáis de tan imprescindibles virtudes tendréis que limitaros a dejaros llevar por su mecánica atractiva, rápida y súper jugable. Y, sin más, intentarlo una y otra vez.

Será la única forma de que os déis cuenta de hasta dónde llega el aguante de vuestros nervios y hasta dónde merece la pena dejarse enganchar por el robotillo en cuestión. Y es que, aunque ni los escenarios ni el desarrollo destacan especialmente por su virtuosismo, yo, de momento, corto el rollo y me voy, que ya tengo puesto el pause hace mucho rato...

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Acción

PALCOM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 5
Dificultad: 2 vidas + 2 continues = 0 oportunidades.

78

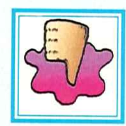
80



85



El gráfico y los movimientos «en suspensión» del personaje.

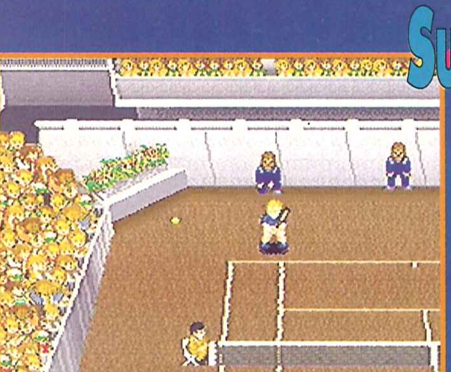


El error de concedernos tan pocas esperanzas de vida.

80







A LAS GLORIAS del MATCH POINT

El mejor juego de tenis de la historia no se creó para ninguna consola, ni tampoco para un potente ordenador... se creó para el Spectrum. Se llamaba Match Point, lo programó al principio de los tiempos Psion y os podemos asegurar que la mayoría de los que formamos esta redacción aún sentimos ganas de cargarlo en el viejo Sinclair cuando oímos su nombre. Erá rápido, adictivo, jugable y, sobre todo, real. Fue, sin duda, uno de los mayores mitos de los videojuegos.

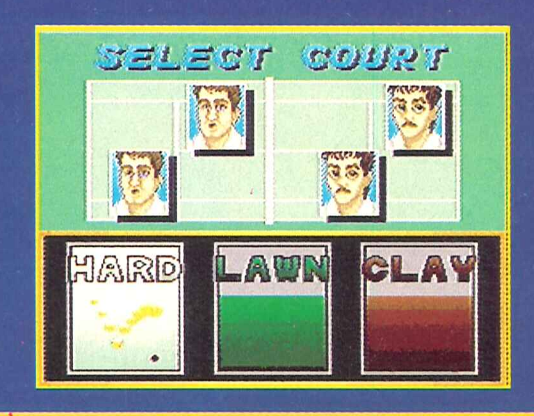
Este nuevo simulador deportivo para Super Nintendo, conserva un recuerdo imborrable de Match Point. Pero, claro, el paso del tiempo también ha influído en el nuevo cartucho y Super Tennis no sólo ha dispuesto una mecánica de juego prácticamente igual a la de aquel histórico, sino que la ha perfeccionado gracias a la ayuda de espectaculares gráficos, interesantes opciones, brillantes movimientos o divertidos efectos de sonido.

El programa diseñado por Tokyo Shoseki para Nintendo juega a uno de los tenis más reales que una consola haya podido disfrutar. Ya sólo en opciones, -donde además de individuales y dobles permite participar en ocho torneos de gran prestigio-, parece desmarcarse bastante de todo lo existente.

La lista ATP de Super Tennis está compuesta por un total de veinte profesionales, diez damas y diez varones. En cualquiera de las modalidades de juego podremos elegir a aquel o aquella que más nos guste, con la posibilidad añadida de tener la posibilidad de jugar un innovador encuentro mixto.

Una vez metidos en juego, la perspectiva que se ha utilizado para mover la raqueta es prácticamente idéntica a la que plasmó Psion en su programa (¿dudas? - ver pantallas), al igual que la forma y técnica para golpear a la bola, es decir, corriendo al lugar indicado





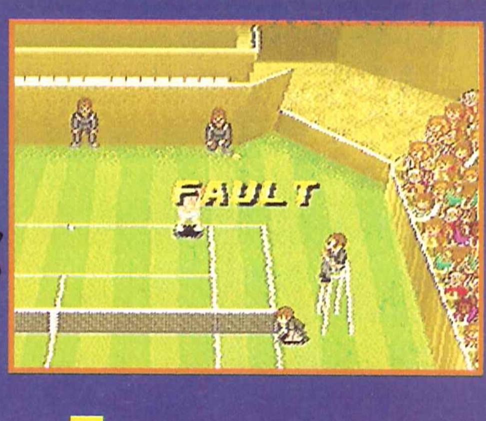


La otra raqueta de mi vida

La llegada de Super Tennis me ha hecho volver a vivir la experiencia inigualable de jugar 24 horas seguidas a un simulador de raquetazos sin cansarme lo más mínimo. Será, supongo, porque todo lo que me encantó en aquella mítica cinta para Spectrum llamada Match Point -y que, os lo puedo asegurar, me marcó para toda la vida-, lo he encontrado, y con muchísimo mejor aspecto, en este cartucho. Será, afirmo, porque jamás he jugado a un tenis más preciso, efectista, rápido, estético y adictivo.

No quiero ni pensar lo que hubiera sido de mí si este Super Tennis me hubiera cogido fresco como me cogió aquel Match

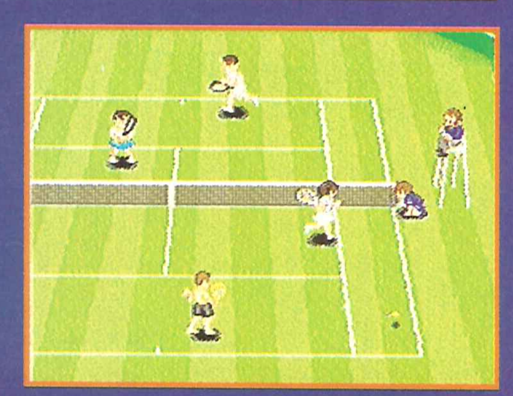
El consolero enmascarado



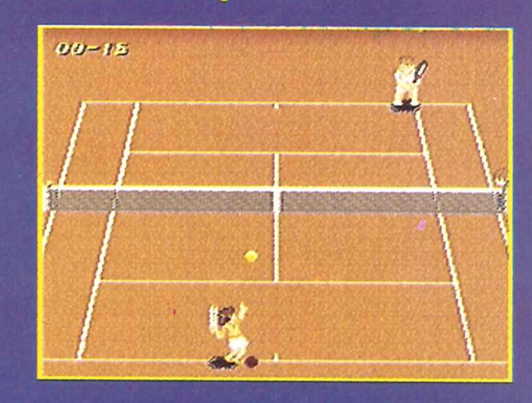
Este juego se puede definir perfectamente con sólo una palabra: TENIS.

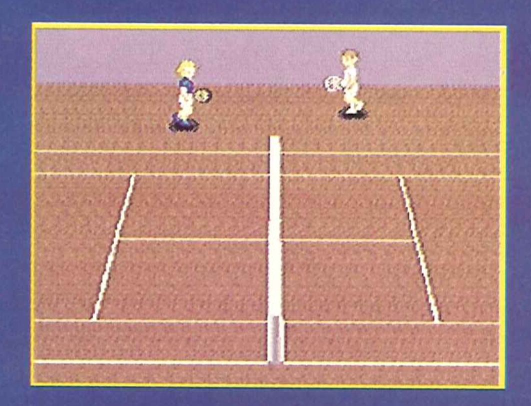


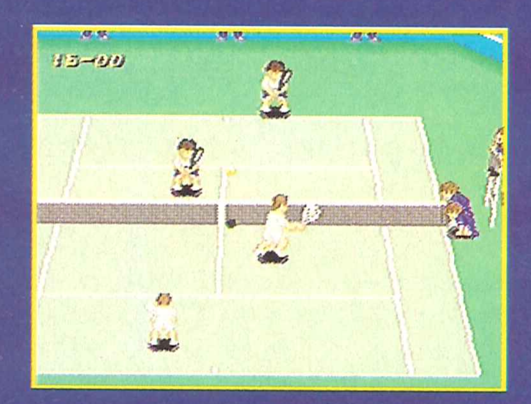
El juego de dobles es la opción más interesante para quien disfrute con el tenis rápido y emocionante.



Cada uno de los jugadores que ocupa la pista tiene su propia personalidad, movimientos, carácter y ritmo.









y pulsando el botón con el lanzamiento que consideremos oportuno. Es, de todas formas, en este apartado donde más se nota que jugamos sobre una consola. Mientras que en Match Point la variedad de los golpes dependía de la combinación de teclas, como la fuerza y la dirección, en Super Tennis todo está algo más simplificado. Cada uno de los numerosos botones del pad quiere indicar un tipo de golpe (volea, listado, globo...) y sólo la dirección que pretendamos dar a la bola puede sufrir variaciones en función del movimiento del cursor.

Otra de las grandes diferencias con el Match Point, aparte de las cualidades gráficas que ya habréis descubierto, es que el campo es suceptible de scrollear. Cuando se ajustan demasiado los golpes a la línea, la pista se echa a un lado y nos ofrece la visión de un público completamente enfervorecido con nuestro juego. De ahí, suponemos, los entusiastas aplausos, que, sin duda, serán los mismos que vosotros dedicaréis a este magnífico simulador de tenis cuando podáis verlo en vuestras pantallas. Seguro.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

TOKYO SHOSEKI

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: Hasta 8 circuitos

Dificultad: Te medirás con las mejores raquetas.



88

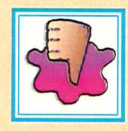


Es puro tenis.





91



El scroll del campo.
Hay pocos circuitos.





92

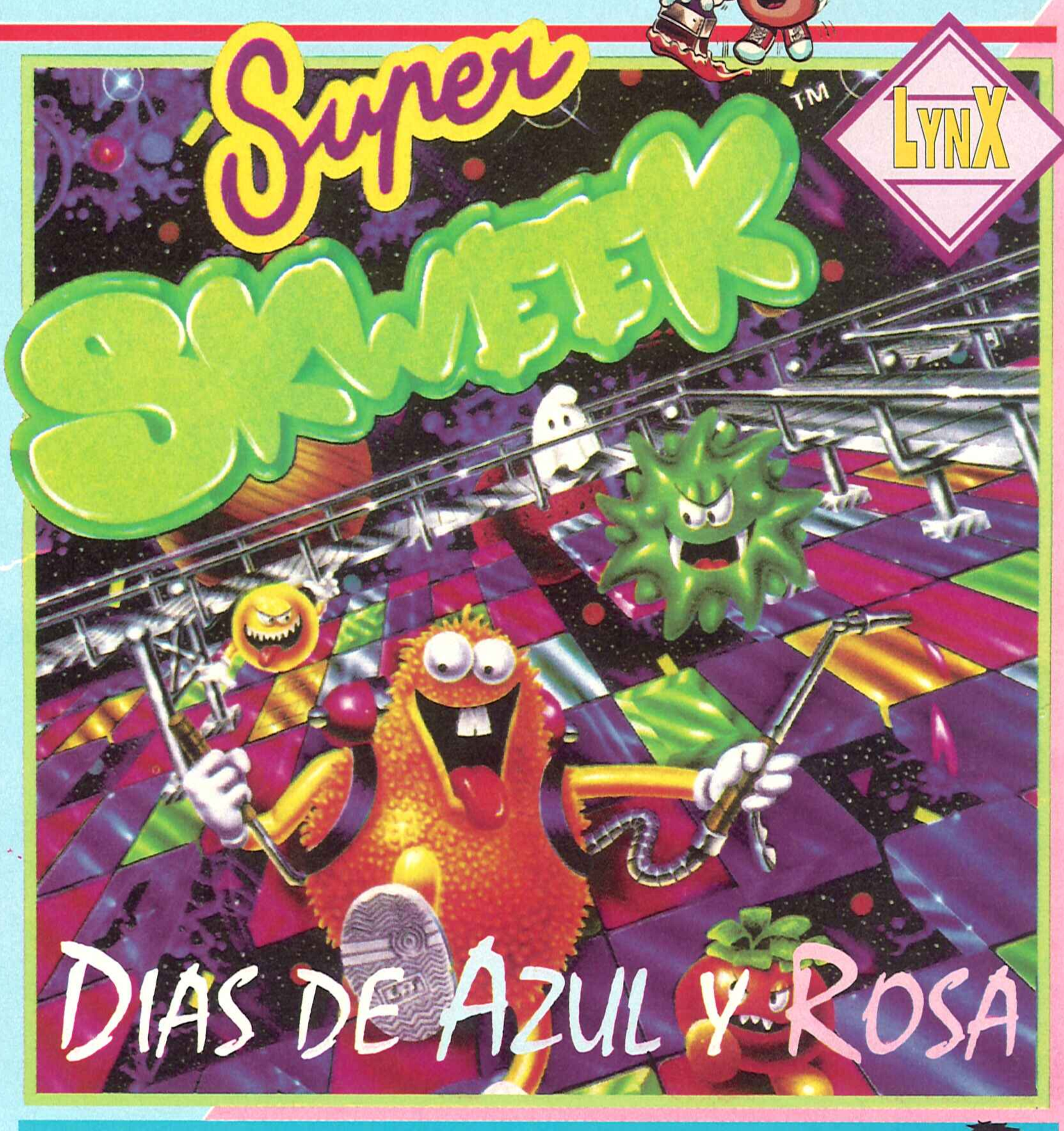


90









DIAS DE AZUL Y ROSA

Me ha gustado mucho, pero ya no me gusta tanto

La jugabilidad diabólica, a largo plazo, se puede convertir en cansancio. El que avisa no es pintor, y Super Skweek, bajo nuestro punto de mira azul y rosa, es interesente, divertido, colorista y muy alegre. Pero también es verdad que su capacidad de enganche tiene, como todo, límites. Y no hay mal, -ni bien-, que cien años dure. Ni tampoco cien partidas. En fin, que Super Skweek es recomendable, pero sólo para un rato largo.

Nikito Nipongo

Había una vez un mundo lleno de cuadraditos de color azul que debían ser pintados de rosa, en el que vivía un héroe panzudo que, a golpe de correría, estaba dispuestro a destronar al malo de turno que se había encargado de transmutar a todas las bestias del planeta.

Dicho héroe estaba al tanto de las nuevas tecnologías en lo que a armamento mata-mata se refería: disparos en dos, tres, cuatro y hasta ocho direcciones simultáneas, velocidades variadas, turbos, saltadores, evolucionados dispositivos de pintado o, incluso, alguna que otra vida extra..

Todo ello se reunía en Super Skweek, versión consolera de un juego francés que hizo su aparición hace algún tiempo en Atari y Amiga (sí, esos extraños ordenadores jugables), y que ahora vuelve con toda su capacidad de enganche para hacer las delicias de los usuarios de Lynx.

Animales divertidos y magníficas intenciones jugables esparcidas por 250 complicadas fases redondean un título con el que, fijo, jugarás durante años.

LAS PUNTUACIONES



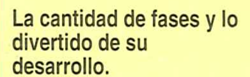
Arcade

ATARI
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 250
Dificultad: Despacito y buena letra.






La cantidad de fases y lo divertido de su desarrollo.





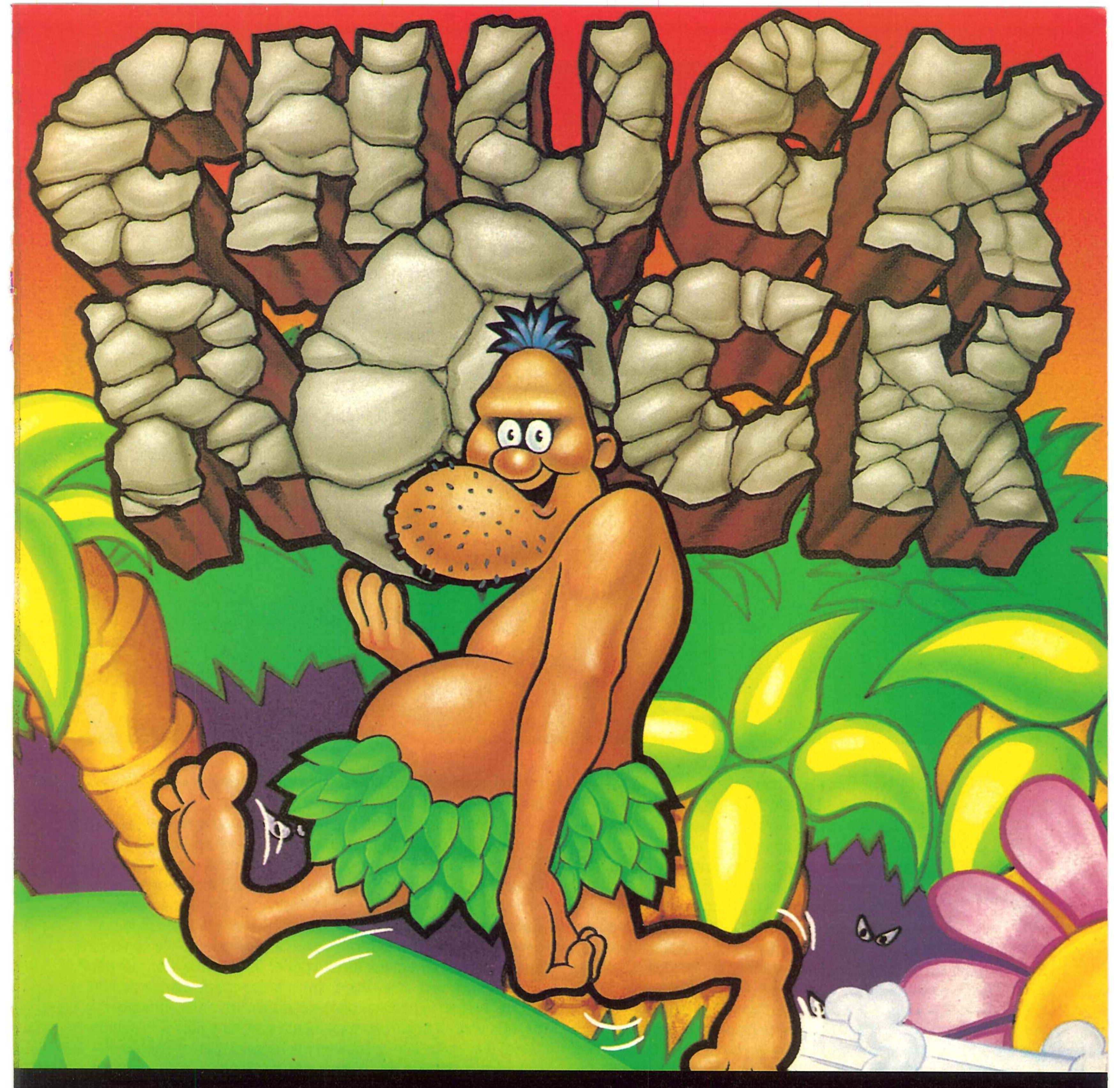



Que la diversión se puede tornar aburrimiento a largo plazo.






83



ROMPE CON TODO

¡Unga Bunga!. Chuck Rock está que lo rompe.
Su chica ha sido raptada por el indeseable Gary Gritter.
Las pruebas para rescatar a Ophelia son cinco durísimas fases infectadas de dinosaurios trastornados.
La cosa se pone difícil. Hace falta mucho estómago para un trago tan duro.
¡No te faltará!.

Vive una Aventura

SEGA

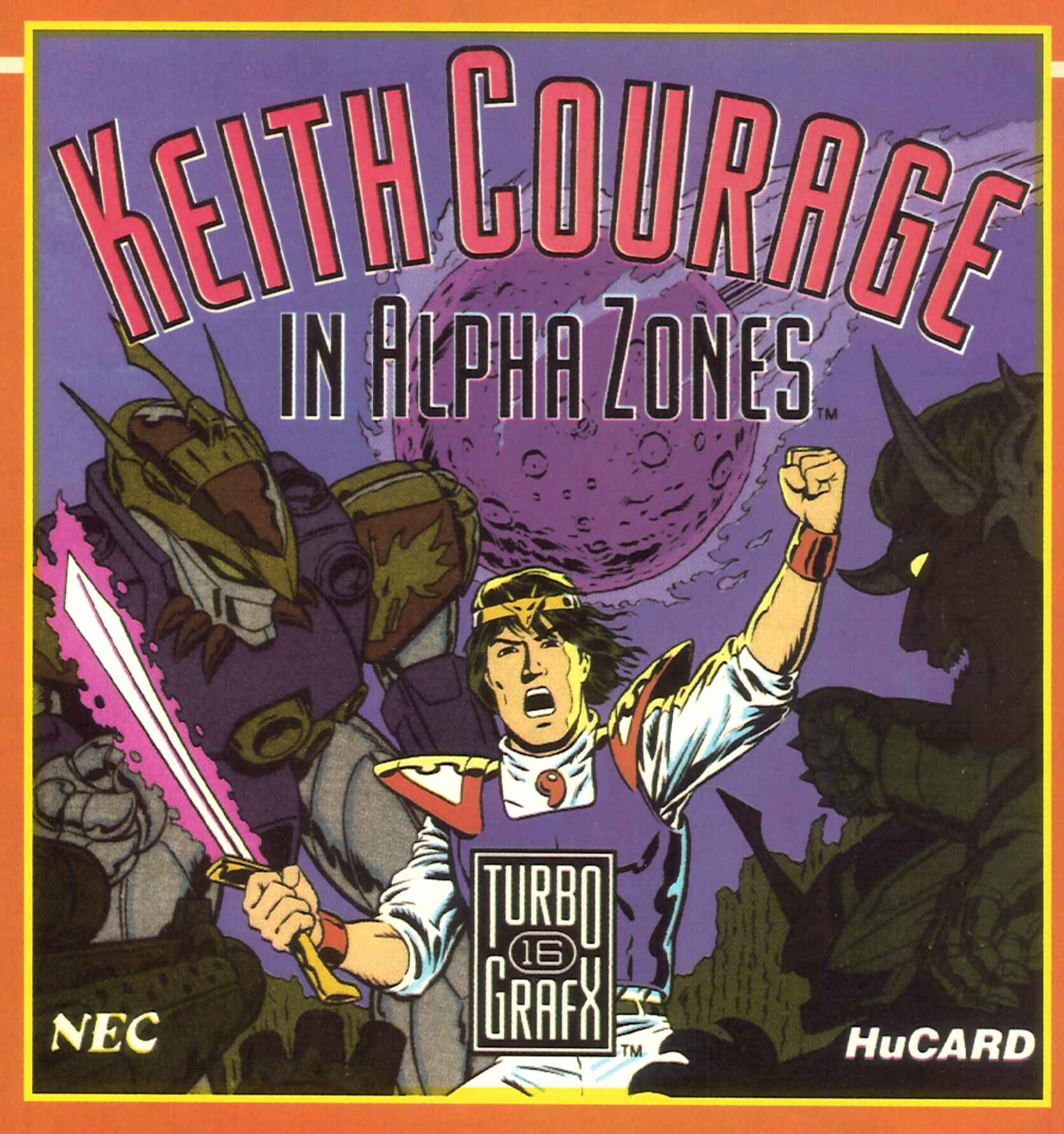
Unitros

LO MÁS NUEVO



TURBO GRAFX





Aquella noche, el destino de la humanidad cambió por completo. La desertización, el agujero de ozono, la destrucción de la selva amazónica y el problema de aparcamiento pasarían a ser simples mindencias para todos los habitantes del planeta. Cuando los radares terrestres localizaron un misterioso objeto desconocido que atravesaba la atmósfera, todo el mundo pensó en un princpio que se trataba de basura espacial o de algún Columbia a la deriva. Pero estaban equivocados... un gran meteorito con vida alienígena en su interior estaba a punto de aterrizar en las bellas praderas de Pensilvania. Cuando la gran explosión iluminó el estrellado cielo, los habitantes de la zona acudieron raudos al lugar del suceso. Lo que allí encontraron marcó sus vidas por completo: una maraña de humanoides, lagartijoides y mendrugoides empezó a brotar de las inmediaciones del objeto estelar y empezaron a caminar lenta pero inexorablemente hacia el numeroso gentío...

Así comienza este Keith Courage, un juego donde tu misión va a consistir en penetrar en este gran meteorito y acabar con los bichos que allí se encuentran. Tú y tu poderosa espada tendréis que abriros paso a través de siete zonas más que peligrosas, cada una de las cuales está formada por dos regiones, una verde, gobernada por un complejo ecosistema y otra situada bajo las cuevas, donde Keith sufrirá una transformación que le convertirá en una máquina humana de alto poder destructivo. Por otra parte, tu camino se verá amenizado con la presenca de ciertas tiendas donde tendrás la oportunidad de reponer tus vidas, energía o hacerte con un poderoso armamento que simplificará tu misión.

Pero deja ya de leer, y encamínate hacia el gran meteorito en busca de aventuras, emociones y la cabeza del maldito invasor.

¡MALDITO METEORITO!











Las zonas cavernarias de ultratumba pondrán a prueba la potente espada de nuestro transformado Keith Courage. Calaveras y demás restos de esqueleto serán tus enemigos a batir.

Convertidor del arco iris

Para pasar de la zona habitable a las cavernas de ultratumba, tendrás que teletransportarte en el convertidor espacial.
Tu cuerpo sufrirá una gran mutación y te convertirás en un espléndido terminator con una gran espada a su servicio.
La terrible atmosfera de las cuevas, te obligará a utilizar este traje para sobrevivir.
Al final del complejo cavernario te esperará un guardian súper difícil.





Keith Courage tendrá que atravesar las siete peligrosas zonas del meteorito que ha llegado a la Tierra cargado de aliens.

Diversión garantizada

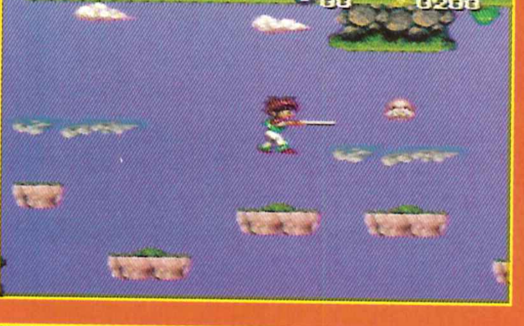
Si os gustan los juegos de plataformas con ese pequeño toque aventurero que le dan as tiendecillas, monedas, armas y demás items a recoger, este Keith Courage puede y debe convertirse en vuestro próximo objetivo a conseguir.

Las andanzas de este nuevo personaje me han cautivado por sus gráficos al estilo de la vieja escuela plataformera (con un bonito colorido), graciosos enemigos de simpática apariencia, frenética acción y altas dosis de jugabilidad que te guiarán a través de sus siete atómicas fases.

Un juego de nombre desconocido pero buenas cualidades que ha sabido abrirse paso entre tantas buenas conversiones en el amplio y creciente imperio de la Turbo Grafx.

The Elf







Una buena dosis de plataformas pondrá a prueba nuestros reflejos en la primera zona del juego.
Salta bien o perecerás, irremisiblemente ¡y recuerda que sólo tienes una vida!. ¡Cuidado!.

La enfermera Nancy nos prestará unos buenos servicios médicos por la módica cantidad de docientas o cuatrocientas monedas. ¡Vaya ruina, madre!.

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad:

Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 7

  80

 **Acción frenética. El convertidor del arco iris**

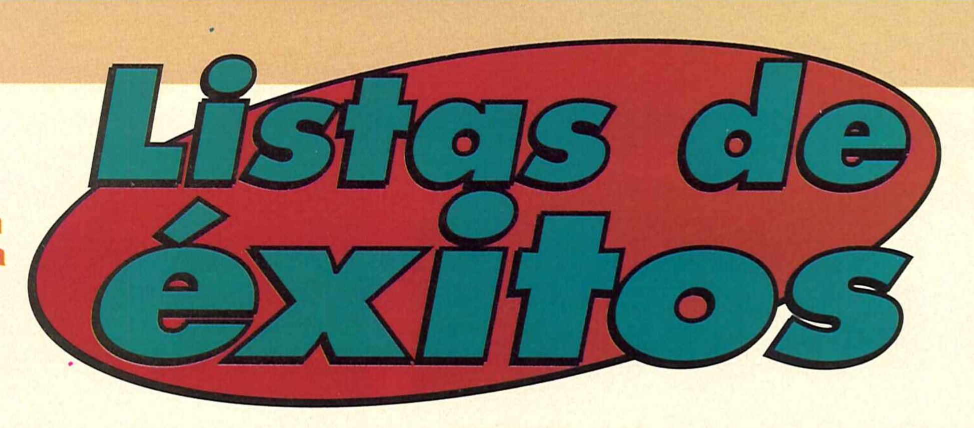
  70

 **Le falta un poco de variedad. Sonido mejorable.**

 88

84

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior.
(-): Repite posición.
(N): Nueva entrada.



GAME GEAR

1	(-)	Sonic
2	(-)	Castle of Illusion
3	(N)	Devilish
4	(3)	Super Kick Off
5	(4)	Shinobi



La entrada de Devilish a nuestra lista trastoca varias posiciones. El fútbol de lujo y las aventuras del ninja bajan un tanto, mientras el rey de Sega permanece inamovible. No hay muchos cambios, no, pero es que el verano nunca ha sido una época proclive a revoluciones.

MEGADRIVE

1	(-)	Robocod
2	(-)	Sonic
3	(-)	John Madden 92
4	(-)	Castle of Illusion
5	(N)	Batman
6	(5)	Alisia Dragoon
7	(-)	Shadow of The Beast
8	(N)	Super Monaco GP 2
9	(-)	Thunder Force III
10	(-)	Kid Chameleon



La siniestra figura del murciélago comienza a sobrevolar una lista plagada, como es costumbre, de éxitos. Batman, el original e incunable de Sunsoft se mete de primeras en una quinta posición que apunta altísimo. Y por otro lado, el amo de la velocidad, Ayrton Senna, tampoco quiere quedarse sin puesto en una "pole" particular que empieza muy bien. El resto de héroes no se resiente en absoluto por las nuevas entradas. Siempre viene bien la competencia, sobre todo cuando es leal.

GAME BOY

1	(N)	Turtles II
2	(1)	Battletoads
3	(2)	Hook
4	(3)	R-Type
5	(N)	Super Mario Land

Nos hemos visto obligados a recuperar a Mario, a sacarle de nuevo a la palestra. No busquéis motivos. Tan sólo pensad en "méritos propios". Ahora que para méritos los de las Tortugas en una segunda aventura de infarto. Lanzadas al primer lugar de la lista.



NINTENDO

1	(-)	Super Mario III
2	(-)	Star Wars
3	(-)	Solstice
4	(-)	Super Spy Hunter
5	(7)	Rainbow Island
6	(N)	Turtles II: Arcade Game
7	(6)	Jackie Chan
8	(N)	Gremlins 2
9	(-)	Guerrilla War
10	(8)	Championship Rallye



Dos de los nuevos héroes de hoy se cuelan sin verguenza en la lista. Los Gremlins, con el dos detrás y la firma de Sunsoft, y las Tortugas, un arcade game de pelos en punta poner. No hay más entradas. Pero no porque no haya más juegos, sino porque aún ninguno de ellos ha podido superar a los privilegiados mandones. Super Mario Bros 3 ya vive en el podium, Star Wars de LucasArts hace pero no hace de sombra y el "Ultimate" Solstice no piensa en lugares y nos reta todo el rato a que lo disfrutemos. Mejor.

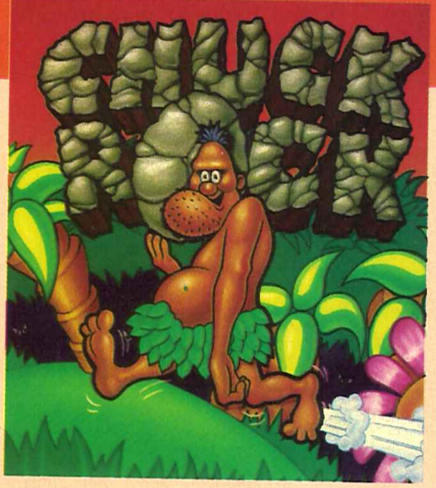
LYNX

1	(N)	Batman Returns
2	(-)	War Birds
3	(-)	Checkered Flag
4	(-)	Toki
5	(1)	Scrapyard Dog

¡Por fin!. El Lynx se revoluciona. No es para menos. Nadie que haya jugado al regreso de Batman podría alejarle del primer lugar. Es simplemente fantástico y hasta nos atreveriamos a decir que lo mejor que ha hecho Atari hasta el momento. El Scrapyard baja al quinto, ¡oh...!.

SEGA

1	(-)	Sonic
2	(-)	Shadow of The Beast
3	(-)	Castle of Illusion
4	(-)	Asterix
5	(N)	Chuck Rock
6	(-)	Donald Duck
7	(N)	Regreso al Futuro 3
8	(-)	Air Rescue
9	(-)	Bonanza Bros.
10	(5)	Sagaia



Damos la más sincera bienvenida al troglodita más bruto y a la vez simpático que hemos conocido en este número. Chuck Rock, el excepcional trabajo de Virgin para la Master, entra arrasando en nuestra lista con las intenciones puestas en el primer puesto. El infatigable viajero del tiempo, Marty McFly, también se suma al gremio de los mejores esperando que su tercera epopeya siembre más adictos que sus dos anteriores. Y no busquéis más. Los de siempre son los de siempre y nadie los va a mover de ahí.

TURBO GRAFX

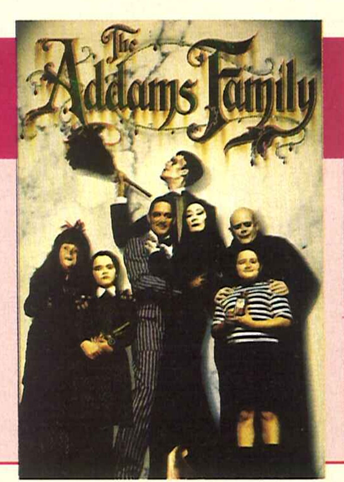
1	(-)	R-Type
2	(-)	Blazing Lazers
3	(N)	Ninja Spirit
4	(-)	Vigilante
5	(-)	J.J. y Jeff
6	(-)	Dragon Spirit
7	(-)	Victory Run
8	(N)	Keith Courage
9	(-)	Space Harrier
10	(-)	Power Golf



Segundo mes de la super lista de Turbo Grafx y sólo dos entradas notorias. Una, la del Ninja Spirit, más que cantada. Un clásico de ese calibre no podía permanecer por mucho tiempo fuera de aquí. Y la otra, la del Keith Courage, toda una sorpresa que en esta redacción ha caído maravillosamente. El resto, como parece tónica general, sin variaciones. Un matamarcianos genial de primeras y otro de naves espaciales a muy corta distancia. No hay objeción. Tampoco para los demás puestos. Son lo mejor que una gran consola podía albergar entre sus chips.

SUPER NINTENDO

1	(-)	Super Mario World
2	(-)	F-Zero
3	(-)	Super Soccer
4	(-)	Super Tennis
5	(N)	La Familia Addams



Ni un sólo vuelco en el "cerebro de la bestia". Siguen Mario y los deportes reyes -la velocidad, el fútbol y el tenis- al frente de la clasificación. Pero ya empieza a haber incorporaciones de talla. Se empieza por los monstruosos Addams pero uno nunca sabe dónde se puede acabar.

NEO GEO

1	(-)	Fatal Fury
2	(-)	Magician Lord
3	(-)	Thrash Rally
4	(-)	Soccer Brawl
5	(8)	Blues Journey
6	(-)	Ghost Pilots
7	(-)	Burning Fight
8	(5)	Robo Army
9	(-)	N.A.M. 1975
10	(-)	Cyber-Lip



Ésta que veis aquí es la más increíble, espectacular y fantástica lista de videojuegos que hay y habrá en todo el universo. Está copada por títulos de recreativa que están causando furor por doquiera que pasan. Claro que no podía ser de otra forma. Imaginaos dando caña al Fatal Fury, o jugando a la magia del Magician Lord, o tanteando los terrenos de Thrash Rallye o, disfrutando de los paisajes del Blues Journey. Lo más, vamos. Pero si queréis pruebas echad un vistazo a la revista.

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®. BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE.. APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA..............................
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO...........................
Forma de pago:
❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

LASERS & PHASERS

Astérix





Si queréis aumentar el número de vidas en el juego Asterix, no tenéis más que hacer lo siguiente: en la pantalla 4-2, es decir, la de los cañones, cuando subáis a la nube coger la vida. Hecho ésto, volvéis a bajar y a subir de nuevo para coger la vida otra vez. Así, todas las veces que se quiera. Aunque os mate el tiempo, la vida seguirá estando allí, pero ojo, porque este truco no funciona con Obelix.

Captain Skyhawk



Para convertirte en invencible, haz lo siguiente: espera a que las letras desaparezcan y repite esta secuencia 4 veces: Arriba, derecha, abajo e izquierda. Pulsa start y ya estás totalmente preparado para afrontar la lucha.



John Madden American Football



Seguro que te gustaría jugar el último partido, y encima cubierto. Para conseguirlo pon:

PLAY OFF : PITTSBURG vs. BUFFALO - 1653712 - Jugar con barro:
PLAY OFF : BUFFALO vs. DENVER - 1253716 - Jugar con nieve:
PLAY OFF : PITTSBURG vs. BUFFALO - 0001000

David Balaguer Andrés (Valencia)

Chip´s Challenge

He aquí unos códigos de este estupendo juego, para alegría y disfrute de los jugones lynxeros:

Nivel 80 : **E V U G**
Nivel 100 : **O J X R**
Nivel 120 : **F L X T**
Nivel 130 : **X H I T**
Nivel 140 : **S J U K**





Decapattack





MEGADRIVE

Si en el final de la segunda fase, cuando estemos a punto de luchar con el sapo, nos damos impulso con los elevadores, tocamos repetidamente el botón C y le damos a la izquierda. De esta forma saldremos por la salida sin tener que enfrentarnos al sapo.

Jose Arroyo Samaniego (Tarragona)





SUPER NINTENDO

Super R-Type

En la pantalla del título pulsa select para ir a la pantalla de opciones.
Desde allí pulsa el botón de la derecha (esos tan raros que están en el borde superior del pad) 9 veces, y luego haz lo propio con el botón de arriba otras 9 veces.
Oirás un sonido. Sal, ponte a jugar y dale a la pausa. Ahora pulsa otra vez el botón de la derecha (el de antes), select y A simultáneamente unas cuantas veces y aparecerán en pequeño los números 01. Ahora podrás elegir el nivel en el que quieres jugar en esta pasada marciana.



Ninja Gaiden



Estos son los auténticos passwords para para pasar de largo de todos los ninjas malos en la versión Gear de la máquina de Tecmo.

NIVEL 2: NINJA
NIVEL 3: GIDEN
NIVEL 4: DRAGON
NIVEL 5: SWORD





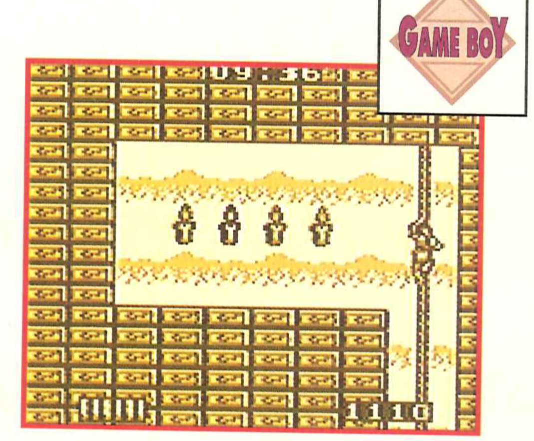
Gauntlet II

En el nivel 1, en vez de bajar hacia la salida al nivel 2, camina hacia una de las baldosas parpadeantes para abrir el muro. Utiliza la llave para abrir la puerta y encontrarás un transportador que te llevará directamente al nivel 6.

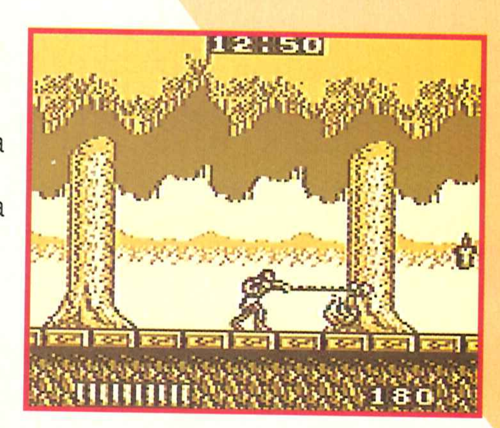
Gustavo Llorens Escalante (Las Palmas)

GAME BOY

Castlevania



Nunca hay que fiarse de la apariencias, pero menos en un juego de Game Boy. Un ejemplo. En el Castlevania hay una pantalla secreta de bonus y vidas de la que seguro no sabíais nada. Se encuentra en el quinto piso de la primera fase y se accede a ella subiendo por la cuerda y, -ahí está la clave-, escalando por los ladrillos. Arriba, muy arriba, se encuentra la pantalla de vuestra vida.
De nada. Es un consejo de los Consoleros Enmascarados Anónimos.

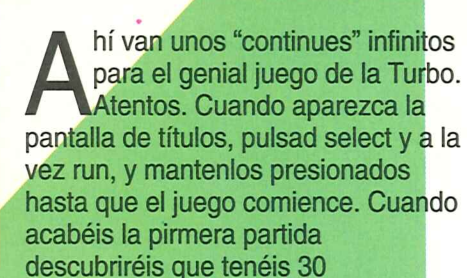






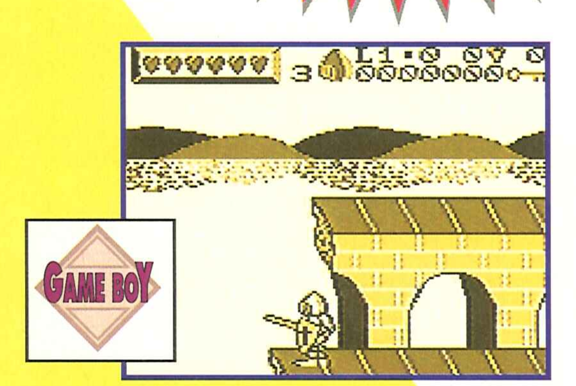


Blazing Lazers



Ahí van unos “continues” infinitos para el genial juego de la Turbo. Atentos. Cuando aparezca la pantalla de títulos, pulsad select y a la vez run, y mantenlos presionados hasta que el juego comience. Cuando acabéis la pirmera partida descubriréis que tenéis 30 “continues”. Ahora, en lugar de presionar directamente run, pulsad select dos veces. Luego presionad select y a la vez run y mantenerlos pulsados hasta que empiece el juego.

El lío merecerá la pena porque obtendréis infinitas continuaciones, aunque el número que aparecerá en pantalla será siempre 30.



Fortress of Fear

En la primera fase vuelve hacia atrás, sube a la plataforma de arriba, ve al borde y salta a la siguiente plataforma. Después espera que venga una nube.

Salta sobre ella y vuelve a saltar, con lo que conseguirás una vida y una llave. Pero la verdadera argucia consiste en coger esta llave, unas gemas y la otra llave, Cn ella abre el cofre de vida. Déjate morir y repite la acción muchas veces. De esta forma el número de gemas aumentará considerablemente. Y recuerda que cada 10gemas conseguirás una nueva vida..



Alvaro Gallego (Madrid)



Vigilante

La vida en el barrio nunca te ha resultado fácil, y menos desde que secuestraron a tu novia, la bella María. Si quieres convertir tu rescate en un camino de rosas: presiona la diagonal arriba izquierda, a la vez que los botones 1 y 2. Podrás elegir el nivel en el que empezar tu lucha.



Sonic, el puercoespín

Cuando acabes el juego, en la escena final pulsa A, B y C todo el rato para conseguir un efecto diferente en el final del juego.

Angel Agudo Vázquez (Madrid)



Guerrilla War

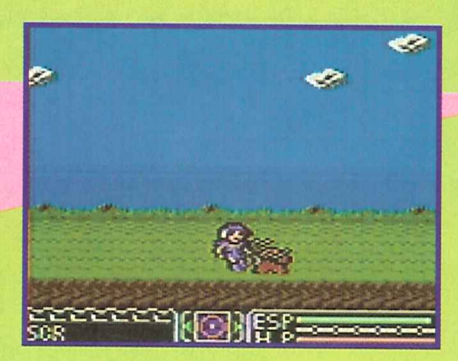
Para elegir el nivel en el que quieres empezar a jugar a la guerra, pulsa los botones A y B, y luego dale a Start mientras te encuentres en la pantalla de comienzo. En esta pantalla también podrás seleccionar el nivel de dificultad del juego. Gracias a **Paco Delgado** por su contribución desinteresada.



Psychic World

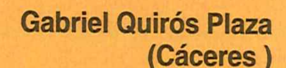


Cuando el juego te diga que pulses start pasa de él y haz esto : Pulsa la diagonal arriba e izquierda mientras que con la otra mano -¿con qué iba a ser si no?-pulsa los botones 1 y 2.
 Dale a ahora a start y podrás elegir desde el primer nivel hasta el cuarto.

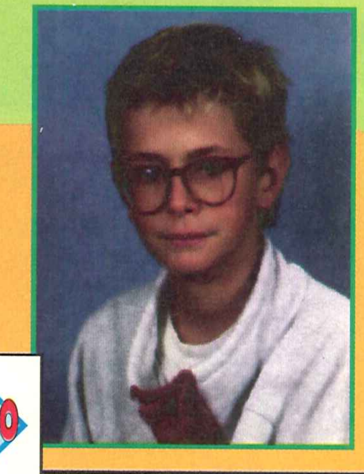


Super Mario 3

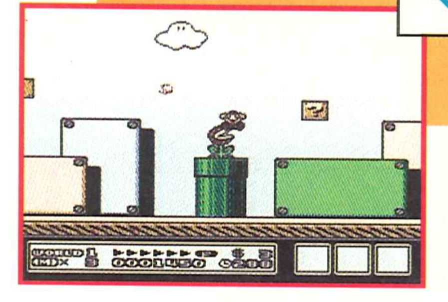
En la mini-fortaleza del primer mundo, después de pasar la parte de la lava, hay una puerta que conduce a una sala llena de pinchos. No te metas en la puerta y, teniendo la cola que te hace volar, sube por la parte superior hasta que la pantalla no corra más. Cuando lo haga dale para arriba y aparecerá el ansiado silbato mágico de turno.

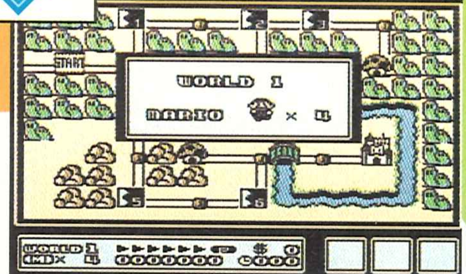


Gabriel Quirós Plaza (Cáceres)



NINTENDO



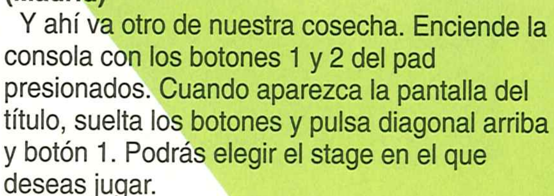




Kenseiden

SEGA

Si la suerte no te acompaña y la pantalla de Game Over aparece más o menos cada minuto, haz algo parecido a ésto. Pulsa arriba, arriba, abajo, abajo y el botón 2.
 Podrás seguir jugando con toda comodidad y tranquilidad.
 De nada, un amigo.
Roberto Luque (Madrid)



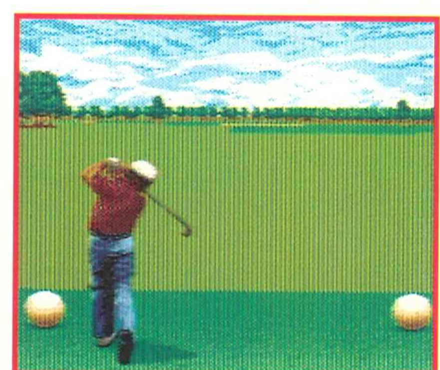
Y ahí va otro de nuestra cosecha. Enciende la consola con los botones 1 y 2 del pad presionados. Cuando aparezca la pantalla del título, suelta los botones y pulsa diagonal arriba y botón 1. Podrás elegir el stage en el que deseas jugar.
 De nada, dos amigos, Hobby Consolas.

The Hunt for Red October

La caza del octubre rojo es un buen juego, pero con un punto negro: la dificultad. Por eso en esta pontíficia redacción hemos encontrado un truco para ti.
 En la pantalla del mapa presiona A y B al mismo tiempo y ve pulsando arriba y abajo. Te regalarán 25 submarinos, toda una flotilla a tu disposición.

GAME BOY





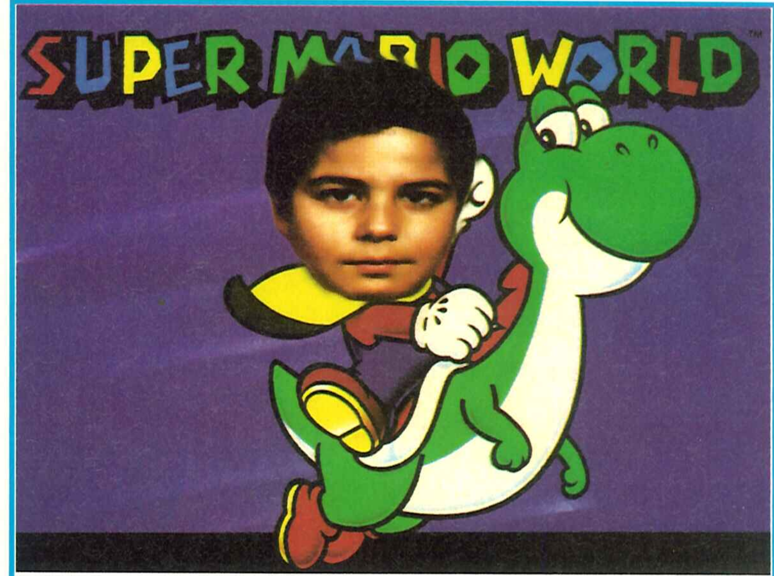
Arnold Palmer Golf

MEGADRIVE

No es tan bueno como el PGA pero sigue siendo un estupendo simulador de golf. Si quieres que tus golpes sean súper potentes introduce " EUE " en el password. ¡Ni el mismísimo Nick Faldo podrá superarte ahora!







PROTAGONISTA TÚ

Nuestro amigo Alberto Pumarega Jimenez, de Madrid, nos ha llamado como loco para que le disfrazemos de Super Mario a lomos de Yoshi. Vuestros deseos son órdenes para nosotros...

BRUTO GRAFX

LA CONSOLA ROMPEDORA

¡Estos japoneses nunca dejarán de sorprendernos! Ahora lo hacen con esta Bruto Grafx, versión mejorada de una antigua consola a la que se ha reforzado con una capa de plástico duro, desechando la carcasa de plastelina que utilizaba anteriormente. De paso se le ha colocado un volante de avión que, aunque no vale absolutamente para nada porque no funciona, queda muy decorativo y sirve de excusa para subir el precio de la consola, que ahora pasará a costar y pico mil quinientas menos IVA.



SE BUSCAN

jubilados del Kremlin para escribir la sección "Teléfono Rojo"

LA NATURALIDAD DE LO TRADICIONAL:

EULOGIO Y SU CERDO EN PAMPLONA WORLD



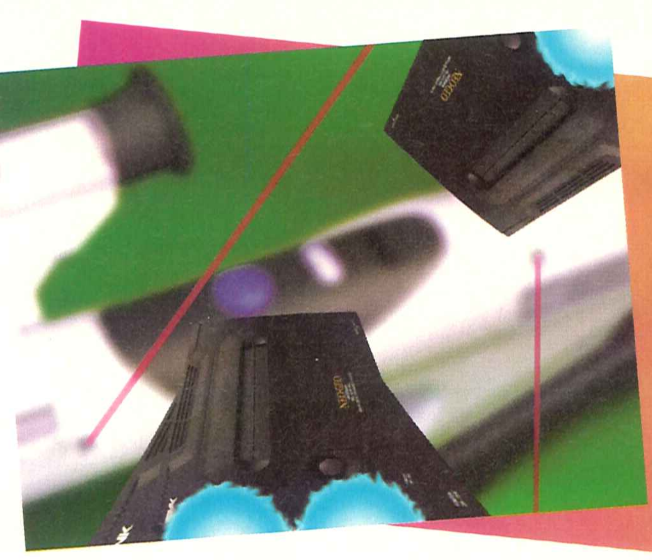
Eulogio y su cerdo "Chato" son los protagonistas del juego de "matanzas" más esperado del milenio. Sus características más destacadas son: facilidad en el manejo del cerdo, opción de dar bastonazos a dos manos y el pack de pocilga que se regala con el cartucho. "Eulogio..." es una sabia mezcla de arcade y arcada que te invita a vivir la aventura de escapar de la matanza inminente de tu cerdo, al cual tendrás que pilotar hasta llegar sanos y salvos a Pamplona, dode abriréis una tienda de embutidos. Mario, Yoshi... preparaos porque Eulogio y Chato vienen dispuestos a quitaros el puesto.

Fco. Javier Caiña Trigas (Madrid)

LA CONTRALISTA

No, no todo es maravilloso en este mundillo consolero...

CONSOLA	ÚLTIMO	PÉNUL.	ANTEPÉNUL
MEGA DRIVE	Flicky	Turbo Out Run	Galaxy Force II
M. SYSTEM	GP Monaco	E-Swat	Tennis Ace
GAME GEAR	Pengo	Space Harrier	Put & Putter
LYNX	Bill & Ted's	Robotron	Slime World
NINTENDO	Days of Thunder	Top Gun	Goal
GAME BOY	World Cup	Chase H.Q.	S.Kick off



CONSOLA'S WARS

Parece que tras finalizar su genial trilogía Star Wars, Yorch Lucas va a retomar el asunto de las batallas espaciales con Consolas Wars, film en el que participarán los principales modelos jugátiles del universo conocido.
En esta instantánea se puede apreciar un momento del duro combate que libran los cazas Neo-Geo contra la nave nodriza Nintendo Scope.
¡Un exitazo seguro!.

BURRO MAN

De la mano del ínclito Ramón hemos podido tener acceso a la carátula de lo que será la bomba del año 2000 y pico: Super Burro Man.
Tomad nota porque las habilidades de su protagonista son impresionantes: ineptitud total, piños de conejo y neuronas errantes de triple scroll vertical.
Un serio candidato a convertirse en el nuevo antiídolo de los noventa.

Ramon Font Calafell (Mollerusa- Lérida)



¡POR FAVOR!
¿Podría álguién explicarme que !!##$%&/*!! significa lo de Lasers & Phasers?

MÁS PROTAGONISTAS TÚS

Marcos Vilaclara, y Toni De Arriba, son dos amigos de Barcelona que lo único que quieren es ver cómo quedan en el interior del Streer Fighter II.
Por lo visto, la mencionada máquina les está volviendo locos, y como siempre empatan a golpes, han decidido dejar en nuestras manos la responsabilidad de dictar quién es el campeón.
¡Pues no, les metemos en las pantallas y que se las arreglen como puedan!





DICHOS CON SOLERA

A buen entendedor, con pocos cartuchos basta.

•

Dime con qué juego andas y te diré quién eres.

•

Dame cartuchos y llámame tonto.

•

Cuando la consola suena, chip de sonido lleva.

EL SENSOR

MOLA

El Mega Man para Game Boy... ¡¡¡absolutamente total!!!

•

El Super Scope de Super Nintendo.

•

El CD ROM de Mega Drive.

•

Que Yen resuelva tantas dudas como resuelve.

Las tres versiones de Olimpic Gold para todas las Sega.

•

La participación de los lectores en la revista.

•

NI FU NI FA

Que en las consolas portátiles no haya juegos conversacionales.

•

La continua permanencia de Sonic y Super Mario en los números uno.

•

Que haya tres juegos de golf para Game Gear.

•

La facilidad para acabar el Double Dragon de Game Boy.

•

NO MOLA

Que no haya todavía un programa nacional de Televisión dedicado exclusivamente a las consolas

•

Que no todo el mundo pueda tener una Neo Geo.

•

Que las compañías no hagan " Packs" con varios juegos.

•

La escasez de lanzamientos para Lynx.

•

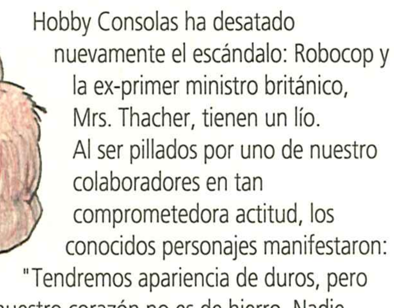
Que aún no se sepa nada de la versión de Asterix para Mega Drive.

•

Han colaborado, entre otros: Antonio Fajardo Ruiz (Barcelona), Ricardo López Rubio (Madrid), Antonio Fernández de Simón (Ciudad Real), Fernando Vargas (Malaga), Pablo Ruiz Perona (Valencia) y Roi Mallén Hervana (Pontevedra).

¡Qué LOCURA!





Romance metálico

Hobby Consolas ha desatado nuevamente el escándalo: Robocop y la ex-primer ministro británico, Mrs. Thacher, tienen un lío.
Al ser pillados por uno de nuestro colaboradores en tan comprometedora actitud, los conocidos personajes manifestaron: "Tendremos apariencia de duros, pero nuestro corazón no es de hierro. Nadie podrá separarnos".
Lo que ellos no saben es que el gran imperio de los imanes amenaza en la sombra...
¿Podrán librarse de la atracción de las cargas positivas? ¿Y de las negativas...?

Guillermo García Lampón (La Coruña)

CURRO TAMBIÉN QUIERE SER SÚPER

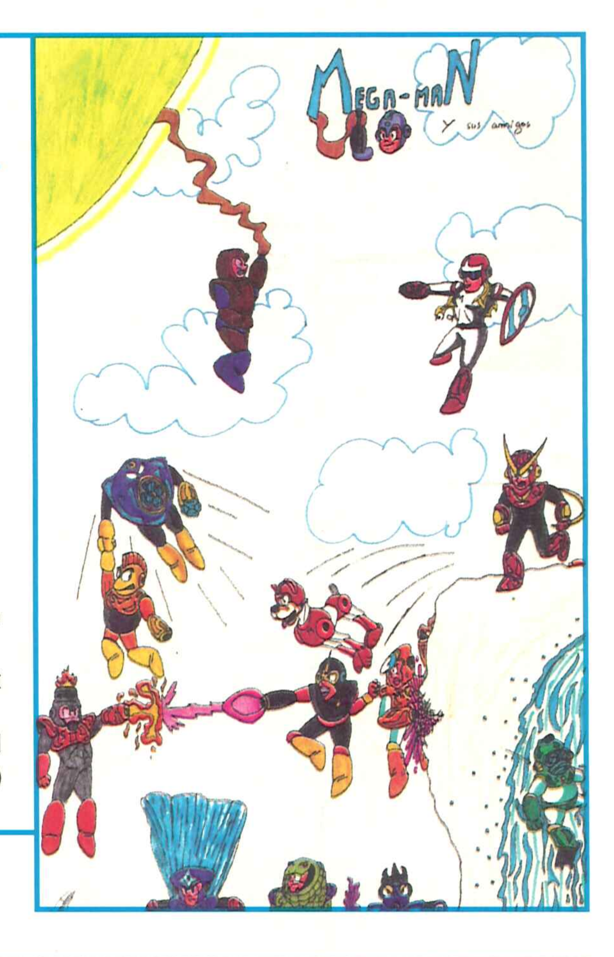
Con motivo de la celebración de la Expo Universal de Sevilla, ha hecho aparición en el mercado la versión Flamenca del juego para Nintendo más popular del mundo. El argumento de tan peculiar cartucho gira alrededor de la mascota de la Expo y su realización ha corrido a cargo del famoso equipo de programación "Fino Soft", quienes se hicieron con los derechos del juego tras raptar a la simpática mascota justo cuando bebía agua en una fuente del recinto de la Expo.
Al parecer el argumento va de que Curro debe tratar de evitar la acción de un desalmado que tiene la intención de incendiar los pabellones de Cuenca y Madagascar.

Javier Martorell Sitjar (Palma de Mallorca)

MEGA MAN Y CIA

¡La que han organizado los enemigos naturales de Mega Man!. Y todo porque se han enterado de que Nintendo vería con muy buenos ojos que alguno de ellos tomara el relevo del inefable Mega-hombre para hacerse con las riendas de una nueva trilogía.
¡Tal vez podremos oir dentro de poco juegos de Mega Snake Man, Mega Magnet Man, o Mega Cut Man?...

Salvador Gestal Jimenez (La Coruña)





PARECE QUE YA LLEGAN...

Por fin hemos descubierto la causa del retraso del lanzamiento de la Super Nintendo en Europa con respecto a Japón y Estados Unidos: los problemas de transporte. Y es que, al parecer, las nuevas consolas de la gigante nipona han tenido que venir desde aquellas lejanas tierras en un convoy formado por treinta vehículos como el que os presentamos en la fotografía.
¡Pues verás para taer los juegos!.

Daniel Pascual Ruiz (Alcalá de Henares)

Pesadilla en Game Boy Street



Freddie, el malvado de la pantalla, ha ideado un sistema para adentrarse en las mentes de los jugones de pro. Lo que hace el muy traidor es aprovecharse de los descuidos de los consolegas que juegan con su Game Boy hasta altas horas de la siesta. Cuando éstos se quedan dormidos, Freddie se mete en la consola a tavés de sus sueños y, con sus largas uñas, se dedica a rasgar sadicamente los circuitos de los cartuchos, de los cuales chorrea un viscoso líquido verde. ¡Puag!

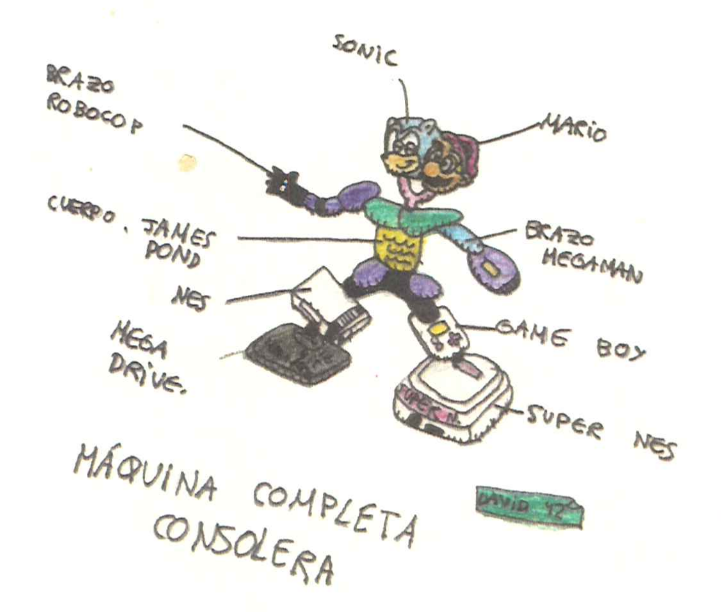
Antonio Gor Llorca (Alicante)

EL BRAZO FUERTE DE SEGA



Sega acaba de poner en práctica el "SonicCop", un sistema mediante el cual el conocido puercoespín se encargará de efectuar un control de calidad sobre los nuevos títulos de Sega, evitando así que los de dudoso nivel aparezcan en la calle y estropeen la buena imagen de la marca nipona. Una medida ciertamente inútil, pues la aparición de cartuchos maletes para Sega sólo ocurre cada siete glaciaciones y media.

Rubén Pina Rodriguez (Madrid)



LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Desde luego, una cosa es segura: si uniésemos las características básicas de todos los personajes consoleros que han gozado del beneplácito popular, lo más seguro es que construyéramos otro de una catadura jugátil tan grande o mayor que la suma de los ingredientes utilizados... y eso no lo decimos nosotros, sino un Barcelones llamado...

David Barqué (Barcelona)

Fíate de Mickey y no corras

Una noche, el ratón más famoso al este de Ponferrada, logró aprenderse un hechizo orejudo. También ese día, Mario se cruzó en su camino, con la mala suerte de que el roedor le aplicó parte de la sabiduría conseguida. El resultado es... bueno, vosotros mismos podéis comprobarlo.

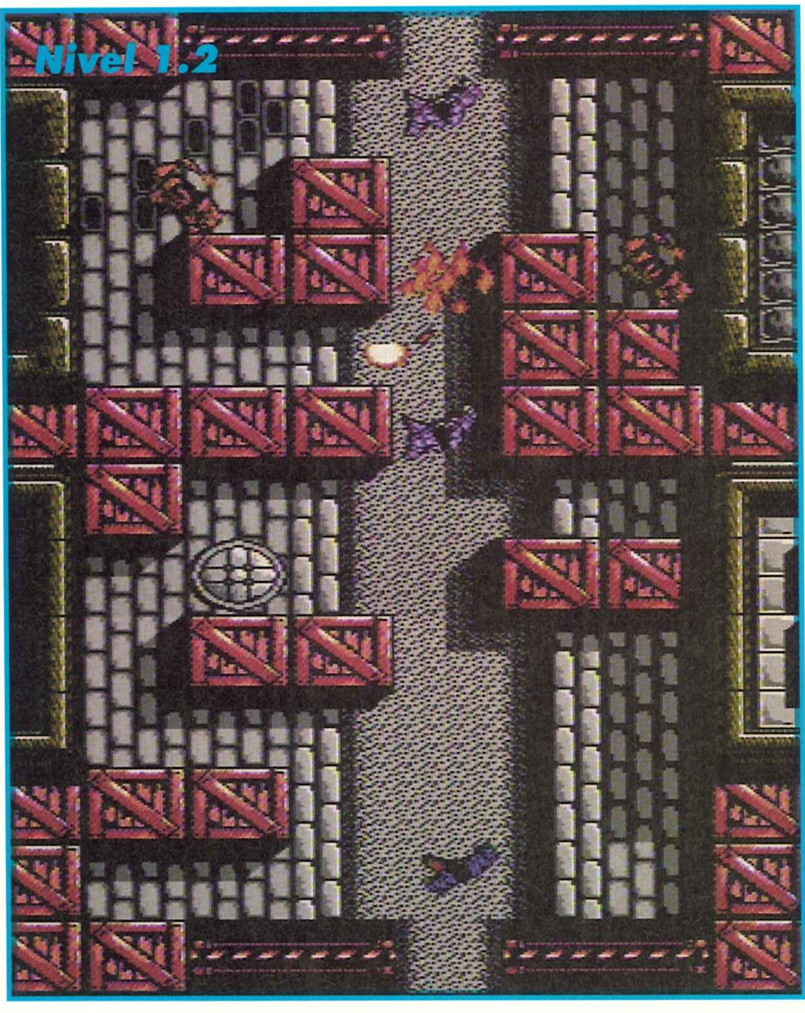
Joaquín Marcos Ramón (Alicante)

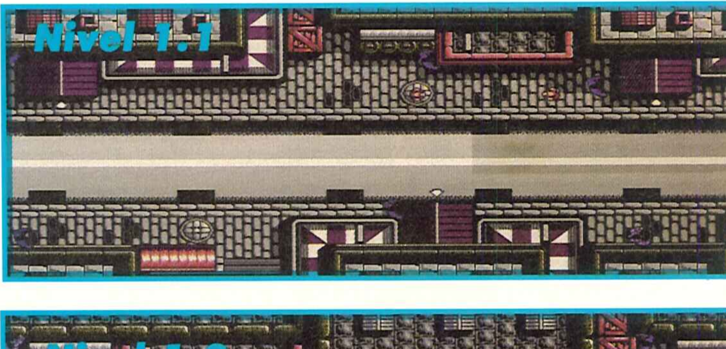


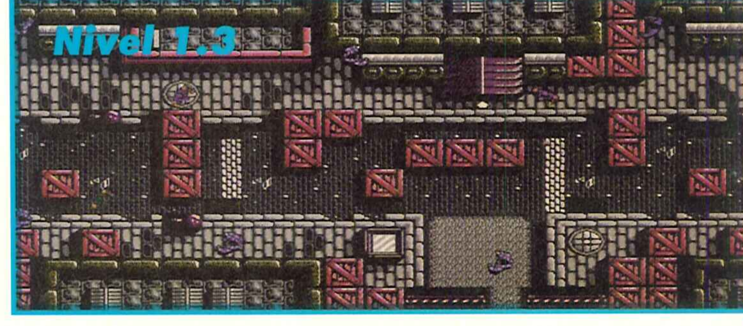
acaba con...

Al "Mission: Impossible" le vamos a cambiar el nombre. A partir de hoy pasa automáticamente a llamarse Misión difícil, pero posible". Así que, saca el cartucho del armario, mételo en tu Nintendo y ¡a acabar con los Siete Siniestros!



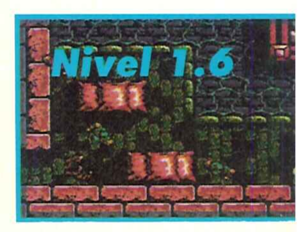












Imaginaros la situación: El doctor "O", reconocido mundialmente como el artífice creador del sistema de defensa militar de los Estados Unidos, ha sido secuestrado por el grupo de los **Siete Siniestros** mientras estaba desayunando con Shannon, su secretaria personal.

Si este genio no es rescatado antes de que empiece a "cantar", todo el planeta pasará a estar controlado por los Siete Siniestros, con todo lo que ésto significa para **la inestabilidad mundial.**

Por suerte, Shannon es en realidad **un agente de las fuerzas Mission Impossible**, adiestrada y entrenada especialmente para proteger al doctor "O", y, gracias a su habilidad y buenas maneras, en un descuido de sus vigilantes ha conseguido enviar un mensaje a la Central **con la posición exacta** del lugar donde se encuentra oculto el doctor.

Nuestra misión, si la aceptamos, es **rescatar a tan ilustre científico** a toda costa.

EL JUEGO

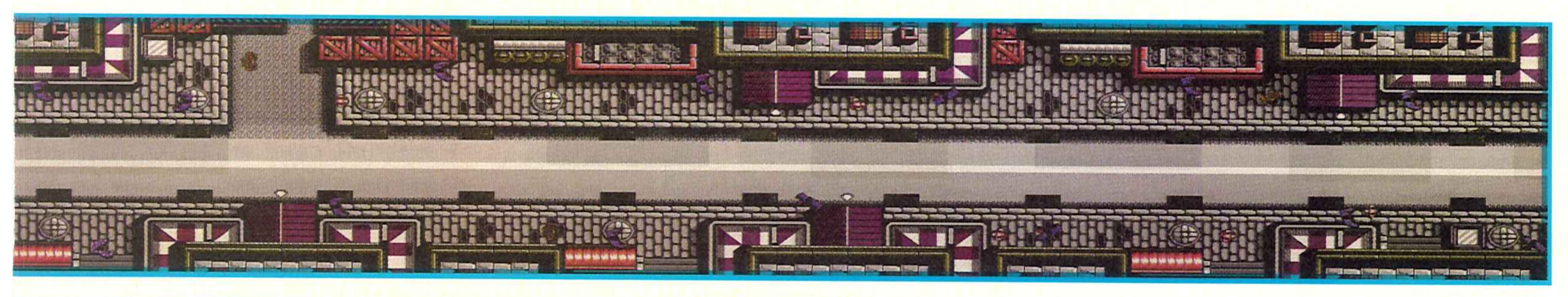
Vamos a intentar contradecir al título de este cartucho dándoos las claves para que conseguir rescatar al doctor no se convierta en una auténtica Misión Imposible, aunque desde ya os decimos que fácil, lo que se dice fácil, tampoco lo váis a tener.

Como bien sabéis, en el juego controlamos a tres agentes de las Fuerzas Mission Imposible, aunque de uno en uno. Los agentes en cuestión son **Max, Collier o Nicholas**, y a continuación os hablaremos de sus características particulares:

Max Harte: Es el más fuerte y se encarga de **transportar los explosivos y la munición**, por lo que se mueve muy lentamente. Su arma normal es el rifle, pero además cuenta con **10 bombas de control remoto** que una vez colocadas explosionan cuando volvemos a pulsar el disparo.

Grant Collier: Más rápido que una gacela, y más listo que un zorro, Collier es el más indicado para **tareas de electrónica** como pueden ser adivinar los códigos de las puertas electricas. Su única arma son **sus puños**, pero además cuenta con 1**0 botes de gas** adormecedor que paralizarán a cualquier enemigo que esté cerca.

Cuando queramos descubrir el código de apertura de cualquiera de las puertas blancas con las que nos encontrare





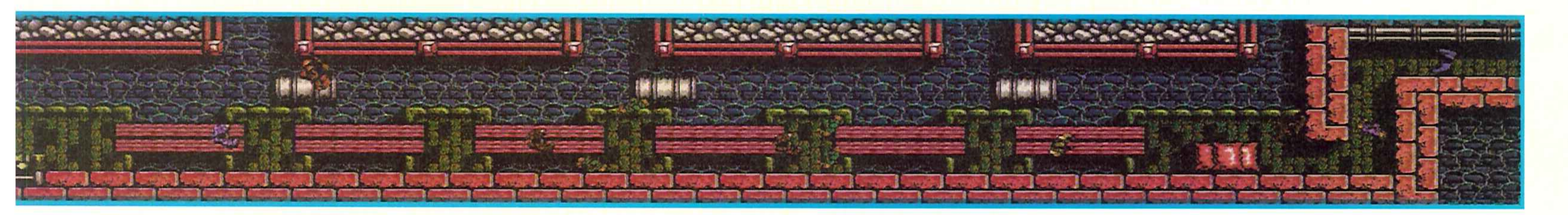


mos, deberemos fijarnos en el **el pitido** que suena al cambiar el valor del dígito; si vemos que es diferente al sonido habitual, pasaremos al siguiente porque significará que hemos dado con el correcto. Repitiendo este truco **tres veces más**, lograremos abrir la puerta.

Por otro lado, los códigos son siempre los mismos y no variarán de partida en partida, con los beneficios que ésto acarrea.

-Nicholas Black: A pesar de su moderada velocidad, Nicholas es uno de nuestros **agentes más valiosos** gracias a su gran habilidad para **disfrazarse**, con lo que lograremos que nadie nos descubra ni nos dispare. Esta ventaja sólo la podremos usar **5 veces**, por lo que debemos racionarla para

Mission: Impossible hace honor a su nombre, pues posiblemente sea uno de los juegos más complicados para Nintendo.



los momentos en los que haya muchos enemigos o nos encontremos en un aprieto. Por otro lado, contaremos con una **cantidad ilimitada de boomerangs** con los que haremos verdaderos estragos entre las filas enemigas.

Podremos volver a abastecernos de las armas especiales encontrando y cogiendo **los maletines** que hay dispersos por todo el mapeado. De igual forma, si recogemos los maletines de **la cruz roja** restableceremos nuestra energía.

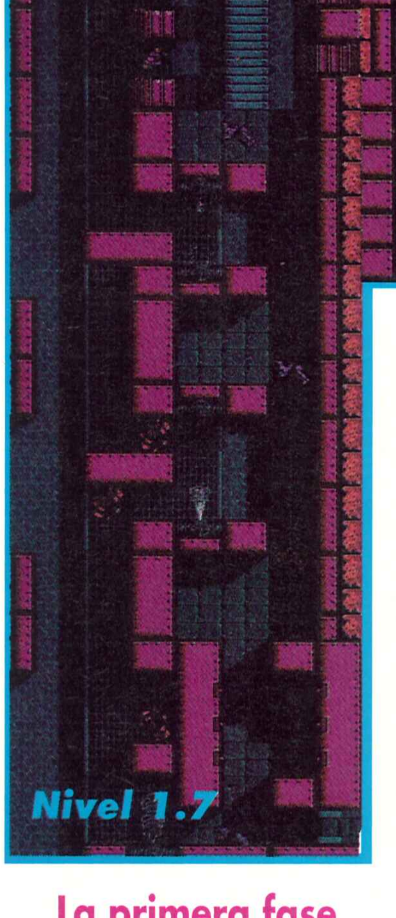
De la sabia utilización de estos tres agentes dependerá en gran medida el éxito de la misión. A **Collier** se le dan bien **las zonas de una única dirección** donde podamos prever la aparición de los enemigos y podamos lanzarles el gas adormecedor o simplemente huir.

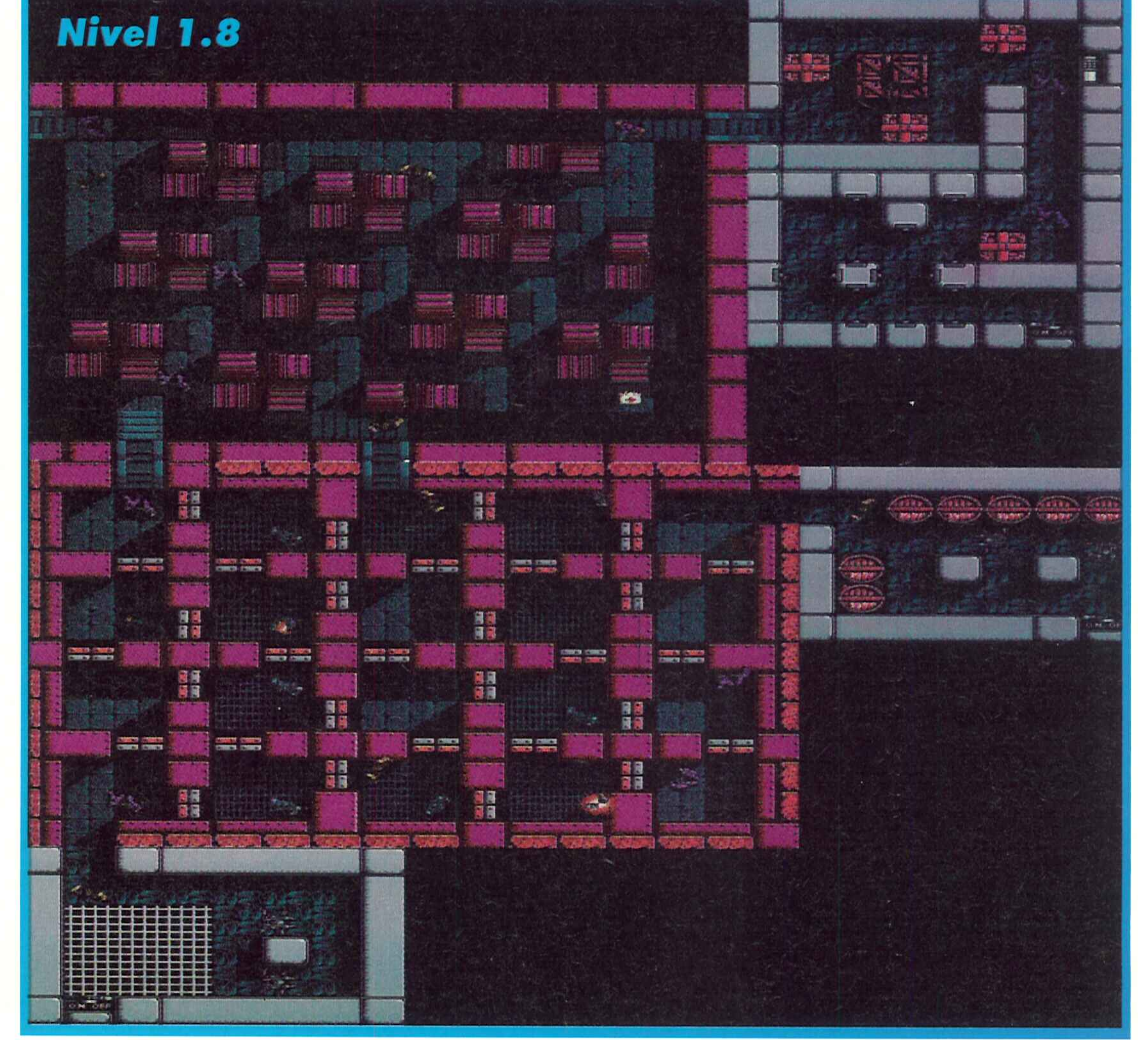
Max será el indicado para **combatir a los grandes robots** que nos impedirán avanzar en ciertas ocasiones, o para lugares con gran densidad de enemigos.

Nicholas se podría catalogar como el **agente multiuso**. No es ni muy lento ni muy rápido, y sus armas combinan la potencia con sus facultades camaleónicas. Debemos intentar conservarle cueste lo que cueste.

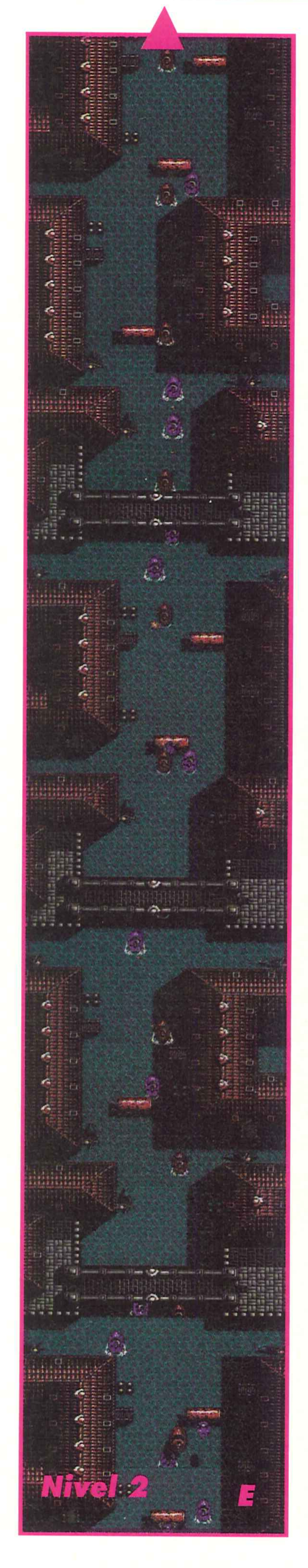
AREA 1: MOSCU

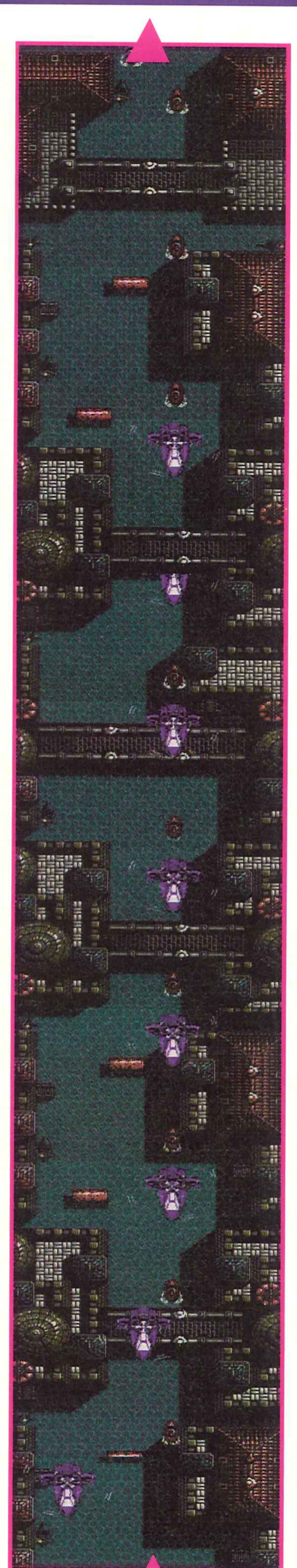
Nuestro primer destino será la capital de Rusia, fase que está compuesta por **los exteriores, las alcantarillas, y la planta de energía.** En la calle veremos una carretera por la que circularán peligrosos coches, transeúntes que no debemos matar bajo pena de perder al

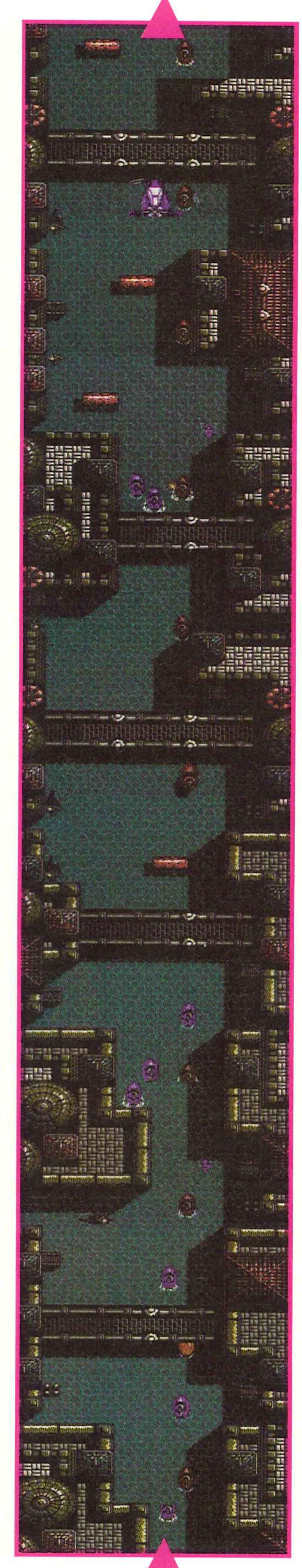




La primera fase transcurre por las calles de Moscú, en sus alcantarillas y en una central eléctrica. Aquí nuestro objetivo consistirá principalmente en activar y desactivar palancas.


Nivel 2
E






S

En la tercera fase tendremos un interesante encuentro con el Gran Ninja, justo antes de viajar a Suiza

Aquí podeís contemplar los templos sirios en todo su esplendor. Y ya sabéis... para desactivar a los incordiantes robots ¡un buen palancazo a tiempo y problema resuelto!

Nivel 3.1

agente asesino, y casas en las que podremos entrar y que se diferencian del resto por unas **flechas blancas**.

Lo primero que debemos encontrar son **los pases**, que estarán en **la segunda casa de abajo, o en la cuarta de la acera de arriba**. Tras ésto podremos subir al campamento enemigo. Nuestro siguiente objetivo es **desactivar una palanca** situada en la segunda casa de la acera de arriba, y tras ésto ya estaremos preparados para bajar a las malolientes **alcantarillas**. La entrada está en **la sala de billar**.

Dentro del laberinto de las alcantarillas, nos dirigiremos **a la derecha**, y tras recorrrer un largo trecho infectado de enemigos, entraremos **en una habitación con una palanca** de la que sobra decir qué debemos hacer con ella. Salimos de la estancia y vamos a la izquierda, bajamos y seguimos por la derecha. Tras ésto entramos en una habitación en la que uno de sus muros se moverá para permitirnos el paso a la **planta energética**.

Escogeremos el camino de la **izquierda**, y tras bajar cuidadosamente entraremos en una habitación situada a la derecha en la que desconectaremos **el interruptor de la presa**. Luego subiremos las escaleras en dirección hacia el sur y nos dirigiremos a la parte superior derecha para **apagar el interruptor** de la corriente eléctrica. Ya sólo nos queda **el interruptor del guerrero robot**, que está en otra sala al **suroeste**.

Sólo nos queda regresar a la pantalla inicial en la que se movió una pared y elegir el camino de la **derecha**, bajar e introducirnos de nuevo por la derecha, donde tras dar un ligero rodeo lograremos salir hacia **Venecia** en el momento justo en que el jefe está escapando.

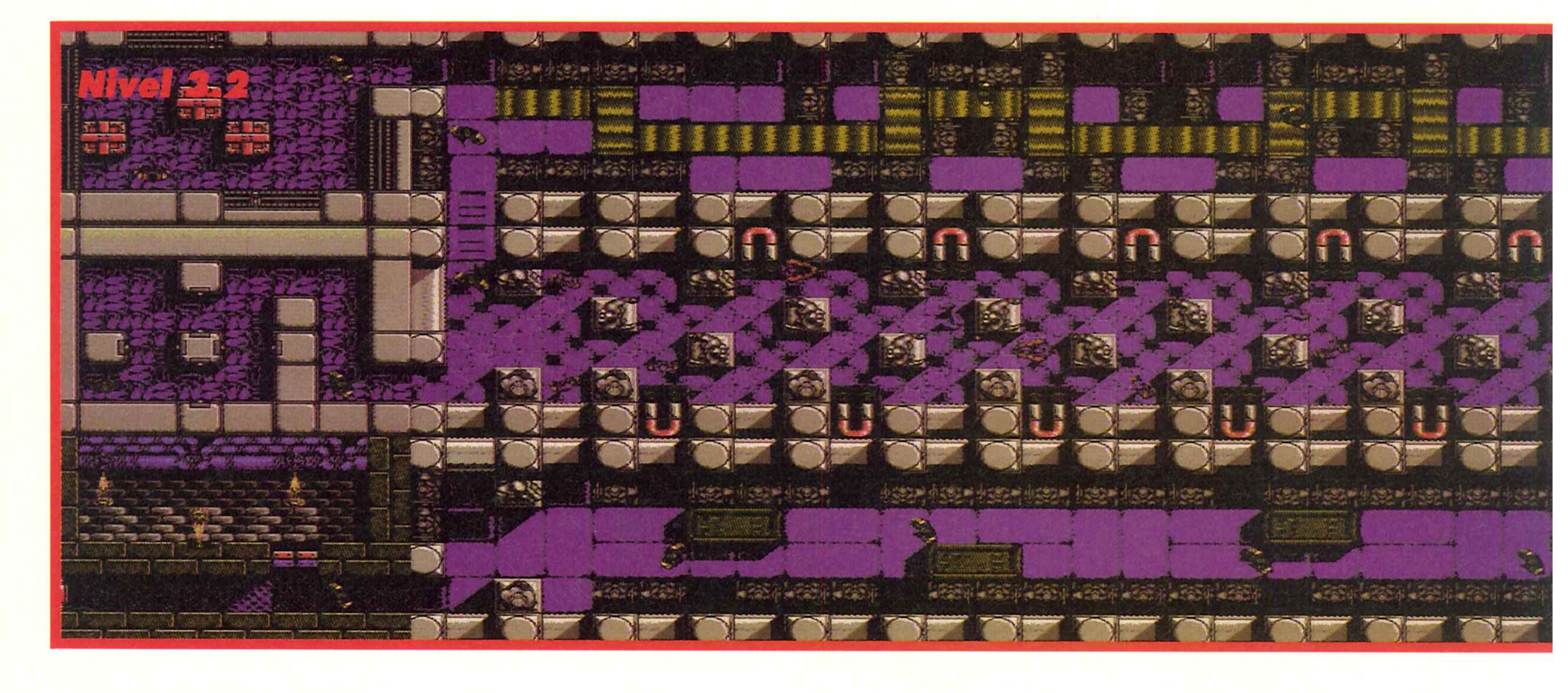
ÁREA 2: VENECIA

Estamos en los canales de Venecia. Para movernos con libertad contaremos con la ayuda de una **lancha motora**.

Esta fase se compone de un **único escenario**, largísimo y peligrosísimo, que scrollea hacia arriba en el que debemos esquivar prácticamente todo, desde **otras lanchas** hasta **los disparos de un incordiante helicóptero**, a la vez que hacemos buen uso de los soportes-rampas que nos harán saltar fuera del agua.

ÁREA 3: EL TEMPLO

Empezaremos esta area en los templos sirios de **Berlin Este** con la misión de destruir al **Gran Ninja**, para lo cual debemos hacer unas cuantas cosas. Dirigimos nuestros pasos hacia **el noroeste,** donde entraremos una sala con **un fusible**, que una vez destruído **desconectará todos los robots**. Lo siguiente es ir a la **sala de las estatuas** que está a la derecha del punto de partida y destruir con una bomba **la estatua situada más al sureste**.

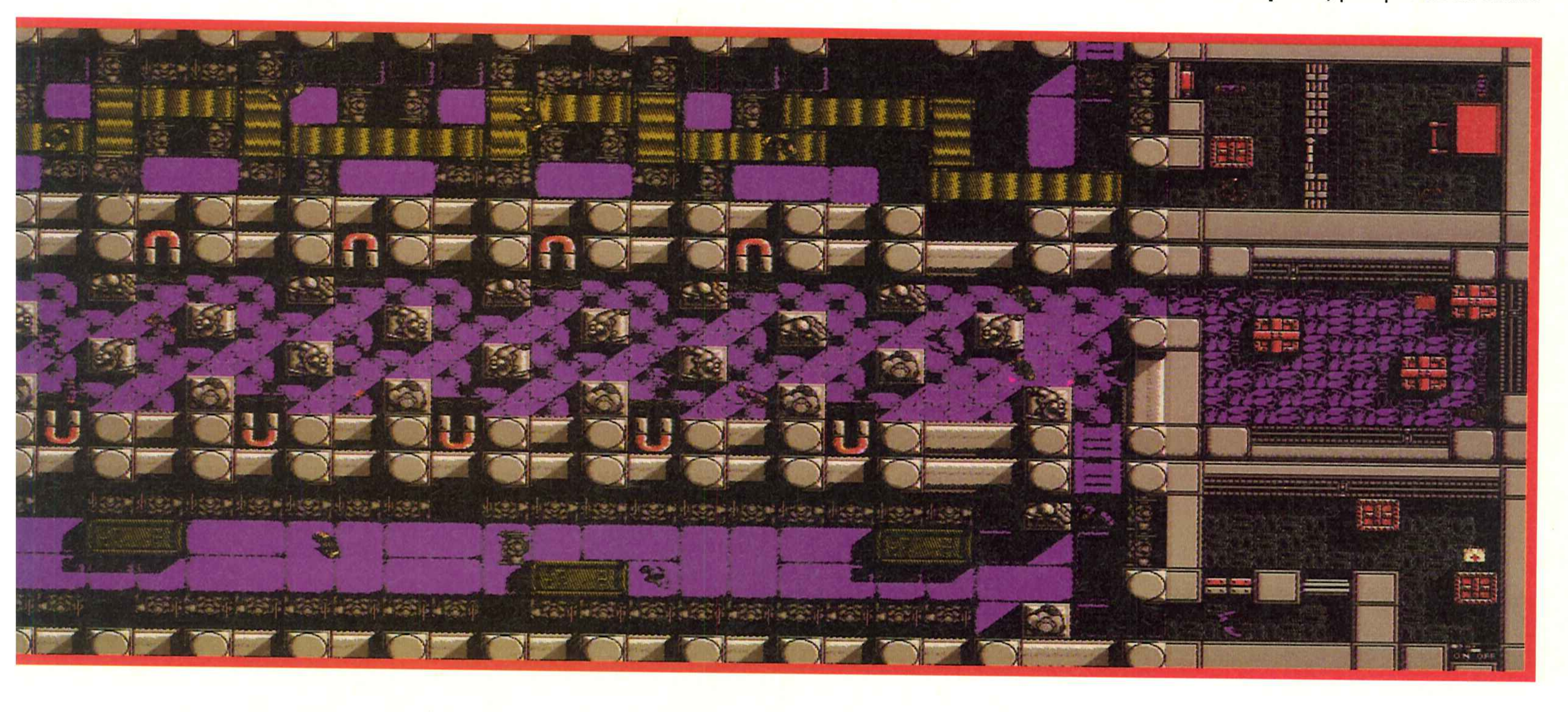


Acto seguido aparecerán ante nosotros **unas escaleras** que nos conducirán ahcia nuevas habitaciones.

Veremos unas **cintas transportadoras** que debemos atravesar lo más rapidamente posible mientras esquivamos a los robots. Tras ésto podremos



buscar **un pase** en la habitación de la izquierda, para luego dirigirnos a la derecha en una curiosa habitación cubierta de **imanes** que influirán en el recorrido de nuestros disparos. De nuevo buscamos **el pase** en la habitación de la derecha (en caso de que todavía no lo



tuviéramos) y desconectamos un interruptor, para luego avanzar **hacia la izquierda** por el pasillo de robots que nos atacarán en grupos.

Desconectamos **un fusible** en la sala de la izquierda, y regresamos por donde hemos venido, pero con la ayuda de **la cinta transportadora parada**. De nuevo en la primera sección, subiremos a **la puerta norte de la derecha,** que nos permitirá entrar gracias al pase. Bajamos por una nueva habitación, y, tras eliminar a unos cuantos, subimos **a la salida de arriba** de la habitación contigua.

Ahora sólo nos separa una sala del Gran Ninja. Nos encontraremos únicamente con **robots espía**, que si nos ven avisarán a **los Iron Claw**, incansables robots asesinos que podrán ser fácilmente esquivados hasta que lleguemos a **la salida inferior-derecha** que nos conducirá al **combate final**. Nos encontraremos en una sala muy especial: el suelo **se irá desplomando** poco a poco según avancemos, por lo que debemos estar siempre **moviéndonos en círculos**, a la vez que **disparamos al ninja**, pero sin equivocarnos disparando a sus **falsas imágenes**.

Tras varios golpes acabaremos con él -os aseguro que es super costoso- y accederemos al siguiente área, **los cuarteles de montaña.**

ÁREA 4: SUIZA

Estamos en el cuartel de montaña de los **Siete Siniestros**, donde están escondidos los prisioneros persas. Entramos en él, y se nos informará por uno de nuestros confidentes de que debemos **encontrar el muro de roca** para destruirlo -y éso es lo difícil, encontrarlo-. Tras esto subiremos por las **nevadas llanuras de Suiza**, plagadas de enemigos y robots asesinos. También debemos tener cuidado con **los puentes** que atravesemos, pues prácticamente todos se desplomarán. Este área es bastante lineal y no nos presentará mayores problemas.

ÁREA 5: LOS ALPES SUIZOS

Nos encontramos en este país, famoso, entre otras cosas, por sus inclinadas pendientes, por las cuales nos desplazaremos haciendo uso de **un par de skis**. Nos deslizaremos automáticamente por una pista nevada y **sin posibilidad de frenar** mientras intentamos esquivar las rocas, grietas, minas, enemigos y demás obstáculos. Por suerte podremos defendernos **de los esquiadores y de las motoskies** con nuestros **bastones**, pero sobre todo debemos centrarnos **en esquivar las rocas, en los laterales de la pista y en no caernos por los precipicios**. Si ocurriese este suceso perderíamos inmediatamente **la única vida** de que disponemos para pasar esta sección.

Nada más empezar **cogeremos impulso** para saltar **el grupo de obstáculos** con el que nos encontraremos. Seguidamente **reduciremos velocidad** y nos prepararemos para **pasar por los laterales de una serie de tres grietas** que se abrirán bajo nuestros skis, arrimándonos todo lo que podamos al límite de la pista.

Tras ésto vendrá u**na serie de piedras** que esquivaremos sin muchos problemas. Pero ¡atención!, cuando veamos que aparece **una casa de madera por la izquierda** deberemos **acelerar y situarnos en el centro de la pista,** porque atravesaremos un puente que no está hecho precisamente a prueba de bombas.

Tras ésto, seguiremos a la **máxima velocidad** y sin frenar ni cambiar de posición **saltaremos por unas rampas** hasta que veamos aparecer **más piedras**, momento que nos indicará que debemos **reducir velocidad** si no queremos probar la

dureza de las rocas suizas. En todo momento, y si el terreno lo permite, deberemos **esquivar todo lo que se mueva**, incluido los disparos de los francotiradores que nos esperarán apostados en la nieve.

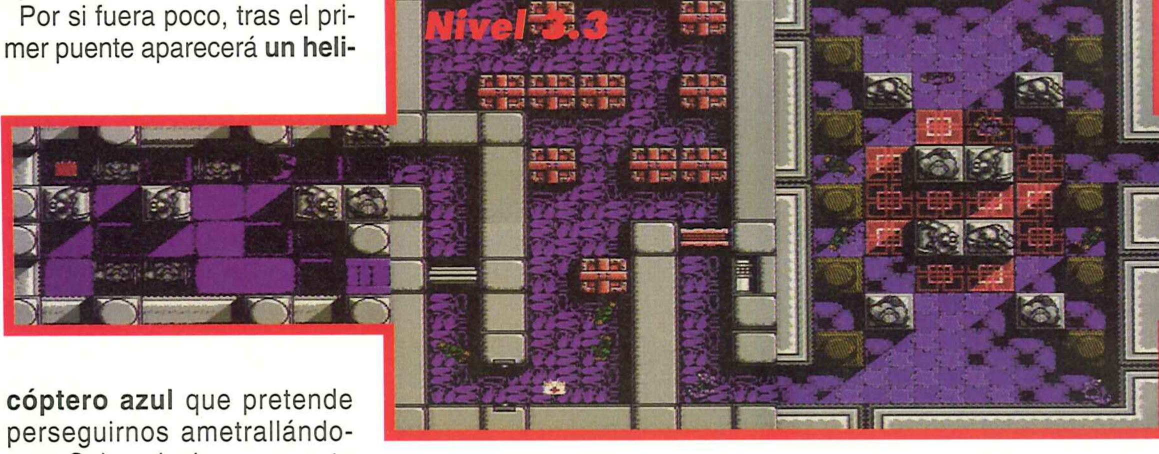
Por si fuera poco, tras el primer puente aparecerá **un helicóptero azul** que pretende perseguirnos ametrallándonos. Sobra decir que cuanto más alejados estemos de él más tiempo sobreviviremos. Como norma general, debemos **colocarnos en la parte baja de la pantalla**, con lo que esquivaremos todas las grietas y puentes rotos.

Al final de esta corta pero intensa fase, emprenderemos el vuelo con un **ala delta** para dirigirnos a **un submarino aliado** que nos espera mar adentro. Con él podremos acceder a **la costa de Chipre**, más concretamente en el puerto de **Crumball**.

ÁREA 6: LA COSTA DE CHIPRE

El final de nuestra misión está cerca, y ya se huele en el ambiente el final de los Siete Siniestros. En esta fase se reunirán todos los enemigos y peligros que ya conocemos, además de otros nuevos que nos darán una desagradable sorpresa.

Comenzamos en la costa andando en la única dirección disponible, **el este**. Este recorrido estará amenizado **por parejas o trios de soldados** enemigos dispuestos a que no olvidemos nuestro paso por estas tierras. Tras ésto entraremos en la **zona de descarga del puerto**, donde podremos reponer fuerzas gracias **al botiquín** que encontraremos en la sala que hay tras la primera entrada de abajo. Veremos varias entradas más, pero la que no debemos saltarnos es **la última de abajo**, donde entraremos en una estancia **con cintas transportadoras**. Desde aqui vamos a la derecha, bajamos las escaleras, y tras pasar una habitación con paredes móviles, bajaremos **a la estancia de los pases**, donde tras abrir la puerta **rompiendo el fusible** se nos dara un pase de vital importancia.



Regresamos por donde hemos venido, y de nuevo en el puerto escogemos el camino de la derecha, y luego bajamos **a una sala con robots vigilantes**, donde en la pared inferior podremos **desactivar una palanca**. Subimos hasta arriba y abrimos con Collier la puerta de **clave 7391**. Tras ésto **desactivaremos la otra palanca** de arriba, y bajaremos por la puerta de sentido único. Nos meteremos por **la puerta de la derecha** y estaremos en otra habitación de cintas transportadoras, pero desactivadas. Nos dirigiremos hacia arriba, y seguiremos hacia nuevas pantallas repletas de válvulas de aire caliente, lanzallamas, cámaras de gas venenoso, y otra plagada de soldados provistos de lanzallamas. Más adelante nos encontraremos con **dos gigantescos brazos robotizados** dispuestos a agarrarnos y lanzarnos a cualquiera de los agujeros que nos acompañarán en esta habitación.

Como recomendación es prefereible intentar **destruirlos antes que esquivarlos**, por lo que si disponemos de Max haremos buen uso de su rifle.

Si somos lo sufientemente buenos como para pasar ilesos este mal trago, lo que nos queda nos parecerá un camino de rosas. Lo primero será **pulsar un botón que hay escondido en el muro de arriba**. Desde la siguiente estancia nos dirigiremos hacia abajo, entrando en todas las habitaciones que podamos porque nos esperan unas cuantas palancas y fusibles por desconectar, con lo que **apagaremos la luz** y desconectaremos unos cuantos artefactos diabólicos. Luego bajamos y volvemos a la habitación **de los ventiladores y los gases**, para pasar luego a la habitación de los **lanzamalleros**. Tras ésto debemos entrar en una habitación **con ninjas**, donde iremos a la izquierda, volvemos a la habitación de los imanes para recoger **un pase** en una de las habitaciones de los lados, y regresamos por el mismo camino. Al llegar de nuevo a la habitación de los ninjas, subiremos por las escaleras de arriba, y atención, porque el suelo **comenzará a abrirse**, invitándonos a caer al piso inferior. Nos colocaremos en **el extremo izquierdo** de la pantalla y avanzaremos por él. Tras algunas pantallas y unas docenas de enemigos, podremos llegar al **despacho** del responsable. Ya sólo nos queda acabar con él, para poder por fin completar esta ex-misión imposible. ¡Buf!

Antonio Dos Santos & J.C. Sanz



Por una vez, y sin que sirva de precedente, nuestro Servicio de Espionaje Consolero, no ha cumplido su misión al cien por cien. Ha conseguido los documentos secretos para finalizar con éxito toda la misión, pero tan sólo se han podido hacer con los planos de las tres primeras fases. Tranquilos... los responsables ya han recibido su merecido.

¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

Es la hora de jugar ....

NUEVO EN ESPAÑA

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo hoy mismo!

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la gruta!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!

!Pon a prueba tu coco!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

ATENCION: Si piensas suscribirte a Hobby Consolas mira la oferta-regalo de la última página.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..............................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS...
DOMICILIO...LOCALIDAD...............................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO...............................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Fecha y firma

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

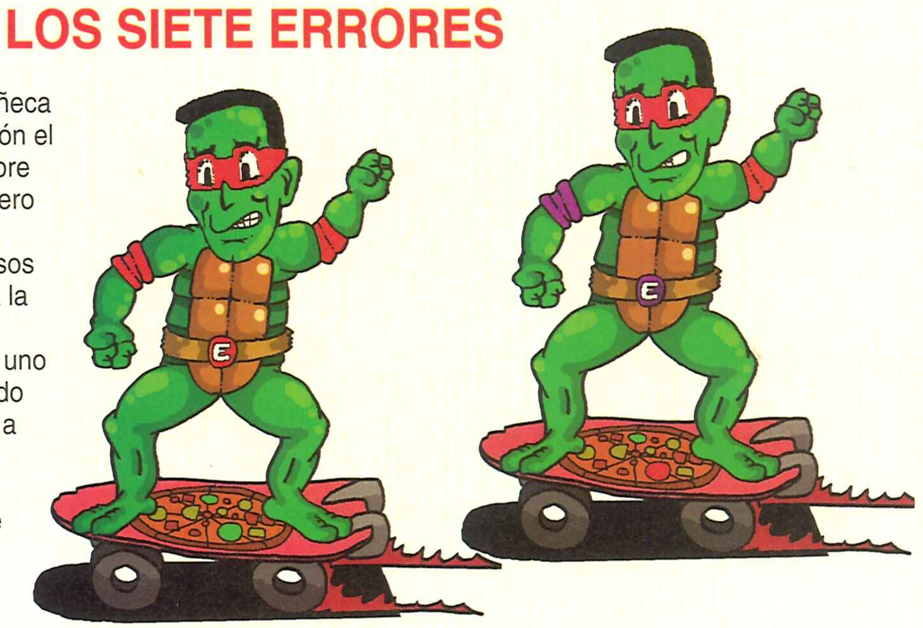
LOS SIETE ERRORES

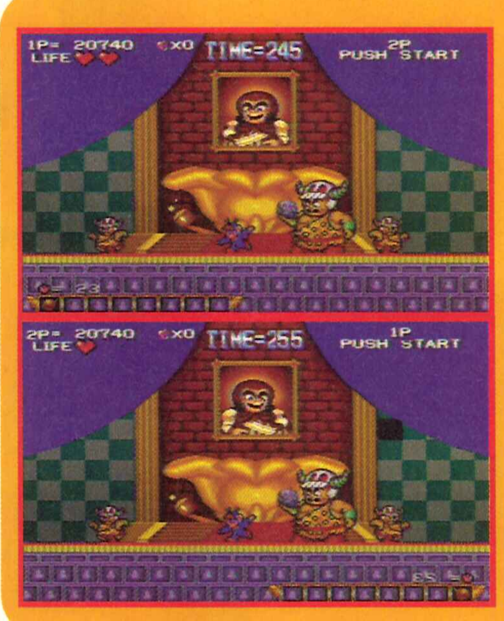
Verde, como el corazón de la Muñeca Repollo, se presenta en esta sección el ínclito, a veces pesado, pero siempre incisivo comentarista oficial consolero The Elf.

El caso es que, por un error de esos que se les echa la culpa siempre a la imprenta, pero que en realidad es metedura de pata de la redacción, uno de sus dibujos ha salido reproducido con siete diferencias con respecto a otro.

Búscalas, compáralas, encuéntralas y serás más feliz que el proipo Mario a lomos del esclavizado Yoshi.

¡Suerte y ojo!.



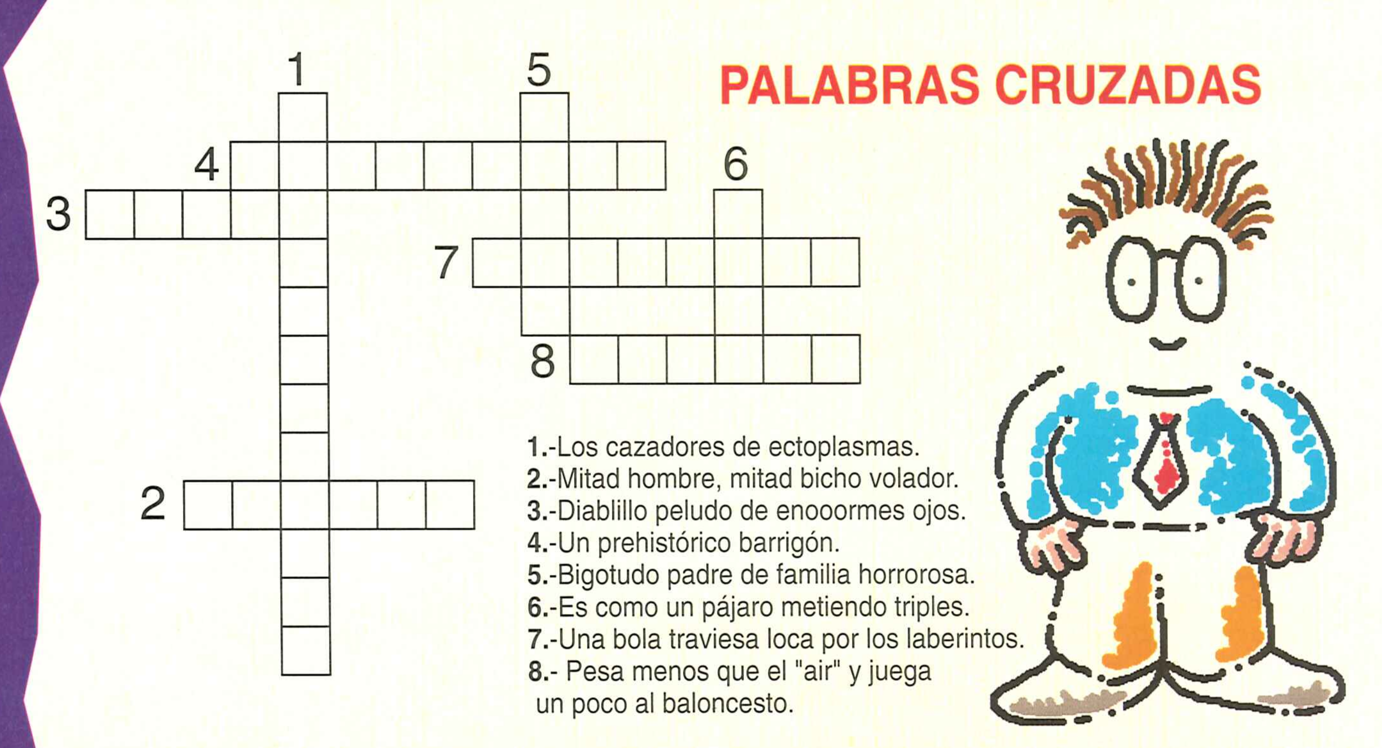


LAS PANTALLAS TRUCADAS

Hoy la cosa va de diferencias. Pero ahora le toca el turno a pantallas de juegos. Entre cada pareja también existen siete diferencias. ¿serás capaz de encontrarlas? Sí lo haces, considérate una aunténtico genio del detalle jugátil.





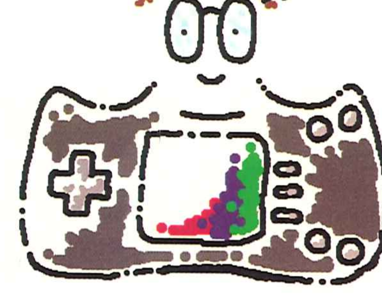


PALABRAS CRUZADAS

1.-Los cazadores de ectoplasmas.
2.-Mitad hombre, mitad bicho volador.
3.-Diablillo peludo de enooormes ojos.
4.-Un prehistórico barrigón.
5.-Bigotudo padre de familia horrorosa.
6.-Es como un pájaro metiendo triples.
7.-Una bola traviesa loca por los laberintos.
8.- Pesa menos que el "air" y juega un poco al baloncesto.



¿QUIÉN ES QUIÉN?



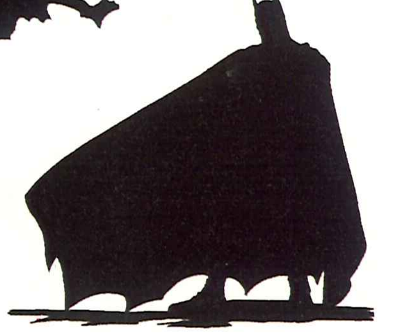


Corre por calles asfaltadas
a bordo de una bicicleta,
repartiendo noticias variadas
y no es Marino Lejarreta.

Respuesta:______________

Gusto da verle atizar golpes
y saltar como un cosaco,
comiendo dulces siropes
entra a sus enemigos a saco.

Respuesta:______________



Son dos buenos amiguitos
que siempre van muy juntitos,
y en un viaje azulito
derrotan a sus enemiguitos.

Respuesta:______________

Es un negro ser alado
de muy bellos ideales,
tiene una oreja a cada lado
y sabe de artes marciales.

Respuesta:______________

SOLUCIONES AL NÚMERO ANTERIOR

¿DE QUÉ JUEGO HABLAMOS?: Alisia Dragoon.

CALDO DE LETRAS: Nintendo-Sega-Ocean-Acclaim-US Gold-Capcom-Konami-Nec-SNK-Human

¿QUIÉN CON QUIÉN?:

Human-Super Soccer
Hudson Soft-Victory Run
Namco-Dragon Spirit
USGold/Tiertex-Kick Off
Kaneko-DJ Boy
Sega-Alisia Dragoon
Mindscape-Paperboy 2
SNK-Fatal Fury
Tradewest-Battletoads
Nintendo-Super Mario World

TEST CONSOLERO: Modo Novato: 1-C, 2-C, 3-B; Modo Consolega: 4-A, 5-B, 6- B; Modo Experto: 7-B, 8-A, 9-C.

¿Cuál es tu grado de consolega?

Este mes cambiamos nuestro test para convertirlo en una prueba que te indicará el grado de consolega que posees. Así que ya sabes, lee tranquilamente las preguntas, contesta con sinceridad y mira los puntos que has obtenido al final del cuestionario.

1- ¿Cuántas consolas tienes?
A) Una.
B) Una y me voy a comprar otra.
C) Me falta la Neo Geo para completar la "cole".

2- ¿Cuántos juegos tienes?
A) El que venía gratis con la consola.
B) De 5 a 10.
C) He perdido la cuenta.

3- ¿Cuántas horas juegas al día?
A) De 1 a 3.
B) 10 en invierno. En verano más.
C) Entre los estudios y las clases de clavicordio, apenas me queda tiempo prara nada.

4- ¿Qué revistas lees frecuentemente?
A) National Geographic, Investigación y Ciencia...
B) Hobby Consolas.
C) Cómics.

5- ¿Qué te llevarías a una isla desierta?
A) Mi consola.
B) Mi consola, miles de juegos, la colección completa de Hobby Consolas y un generador eléctrico.
C) Un PC.

6- ¿Qué haces el día antes de un examen?
A) Me levanto temprano y hago footing. No me gusta estudiármelo todo en el último momento.
B) Estudio como un " condenado".
C) Me pongo a jugar al Carmen Sandiego y digo que estoy estudiando historia.

7- ¿Qué haces si se le acaban las pilas a tu portátil un Domingo?
A) Nada. Tengo tres adaptadores a la red.
B) Me desespero y me voy a la cama hasta el lunes.
C) Me leo un libro.

8- ¿Te molesta que vengan a jugar a tu casa los amigos?
A) Sí, porque se comen mi merienda.
B) En absoluto... ¡les cobro a 50 pelas la partida!.
C) Me da igual, luego voy a la de ellos.

9- ¿Cuál de estos personaje te gusta más?
A) Sonic o Mario.
B) Bydo, el malo del R-Type.
C) Aristóteles.

10- ¿Sabes lo que es un ordenador?
A) Creo haber visto uno en sueños, con muchas teclas.
B) ¡Claro!. Tengo un 486 a 33 Mhz, con 200 Mb de disco duro.
C) Sí. Mi hermano mayor tiene uno.

Puntuaciones: **1)** A-0, B-1, C-2. **2)** A-0, B-1, C-2. **3)** A-1, B-2, C-0. **4)** A-0, B-2, C-1. **5)** A-1, B-2, C-0. **6)** A-0, B-1, C-2. **7)** A-2, B-1, C-0 **8)** A-0, B-2, C-1. **9)** A-1, B-2, C-0. **10)** A-2, B-0, C-1

De 0 a 8 puntos: Lo tuyo no son las consolas. Dedícate a la cría de pimientos del piquillo. Hasta luego, consolero de clase Z.

De 9 a 15 puntos: Te gustan las consolas, sin más. Pero vas por el buen camino. Consolero de clase B... llegarás a más.

De 15 a 19 puntos: Eres un loco de las consolas. Considérate un auténtico consolero de clase A. ¡Ójala hubiera muchos como tú!.

20 puntos: Macho, ¿eres un hombre o el personaje de un juego?. La verdad es que es difícil adivinarlo. De cualquier forma, el galardón de consolero de clase ESPECIAL es tuyo. Pero tómatelo con un poco de calma, ¿eh?.

REPORTAJE

GAME GENIE



¿Puedes llegar a imaginar que existen videojuegos en los que jamás eres derrotado, en los que sus protagonistas son indestructibles y en los que las habilidades de sus héroes son inagotables?. ¿No? Pues rompe totalmente tus esquemas porque acaba de aparecer en España el Game Genie, un alucinante aparato que va mucho más allá de tu imaginación y que le ofrece a tu Nintendo unas posibilidades de diversión y jugabilidad hasta ahora impensables.

¿Sabéis lo que es un poke?. Suponemos que los más enterados, los que lleváis más tiempo en ésto, os lo sabréis de memoria. Pero habrá otros, los recién llegados a este mundillo de los videojuegos, que lo desconoceréis por completo.

Un **Poke** es una **instrucción de un lenguaje de programación** que significa algo así como **variar, modificar.** En los videojuegos para ordenadores esta palabra está a la orden del día y basta introducir **un pequeño programa** con pokes antes de cargar el juego para modificar los datos que nos interesen y convertir así al sufrido héroe en un personaje de **vidas ilimitadas o energía infinita.** Evidentemente realizar estos programas es una tarea que está tan sólo al alcance de programadores expertos, pero una vez encontrados cualquiera puede teclear esas mismas instrucciones y disfrutar de todas las ventajas que ofrecen.

En las consolas, más difícil... ¡hasta ahora!

A los usuarios de consolas esto de los pokes les pilla algo lejano. **La estructura de los cartuchos** y la configuración de la consola **impedían introducir cualquier modificación en los programas** y sólo tu habilidad, algunos paswords y ciertos trucos caídos del cielo podían librarte de la desesperación segura.

La salida al mercado en nuestro país del **Game Genie**, el «pokeador» para **Nintendo** diseñado por Codemasters, va a cambiar radicalmente este planteamiento.

A partir de septiembre los que posean una Nintendo de 8 bits van a conocer fondo lo que es un poke, para qué sirve y cómo se utiliza. Y no van a tener que preocuparse de nada más. Ni de dificultades, ni de misiles, ni de enemigos. Sólo de disfrutar.

¿Qué es el Game Genie?

A pesar de que el Game Genie recibió el **Premio al Mejor Juguete del año 1991** en Estados Unidos, lo cierto es que este curioso artefacto no es "exactamente" un juguete. En realidad sirve para jugar, pero sólo si lo conectas a tu consola, ya que en sí no es más que un extraño artefacto dorado de escasa o nula utilidad aparente. Pero cuando se lo pones a tu NES...

Físicamente el Game Genie es un simple aparato que tiene **dos conexiones:** una que lo engancha a la salida de la consola y otra que lo comunica con el cartucho.

En su interior no se albergan ni pócimas mágicas ni enanitos milagrosos. "Simplemente" se encuentra **un circuito** que nos abre las puertas de los cartuchos y nos permite entrar en ellos para modificar su contenido a nuestro antojo. En una palabra: ¡**que nos permite meter los famosos pokes**!

¿Cómo funciona el Game Genie?

Antes de deciros nada sobre el funcionamiento de este artilugio deberíamos recalcar que las alteraciones que se le hacen a los juegos **no son permanentes**, es decir, que desaparecen en cuanto apagamos la consola. Ésto, que en principio os parecerá algo sin importancia, os puede ayudar a que comprendáis más fácilmente cómo se utiliza el Game Genie.

Y seguimos. Junto al aparato recibiréis un **libro de códigos**, que en realidad constituye todo el intríngulis del asunto. Veréis, cuando hayáis conectado un cartucho al Genie y el conjunto a la consola, aparecerá en pantalla **un menú** que os invitará a que introduzcáis los códigos correspondientes a ese juego. Ni qué decir tiene que **los códigos se encuentran en ese libro** y sólo los juegos que allí aparezcan serán los que podáis modificar.

Para introducir esas claves basta utilizar **el pad de control** de la Nintendo. El cursor a señalar las letras y números de que se componen y **los botones 1 y 2** os servirán para colocarlos en la posición correcta o borrarlos si nos hemos equivocado. Una vez que finalicemos el proceso de selección bastará con darle al Start para salir al juego y empezar a disfrutar de todas las ventajas que hayamos conseguido.

El libro de códigos que se incluye con el Game Genie os pone al alcance de la mano un total de **312 cartuchos**, repartidos entre clásicos, juegos de actualidad y programas que, seguro, todo buen usuario de Nintendo posee entre su juegoteca. Pero no os preocupeís. Si 312 juegos os parecen pocos os diremos que un equipo de profesionales se encarga de **renovar esa lista** cada cuatro meses aproximadamente, editando **nuevos libros** que podréis ir adquiriendo por separado. Este sistema es el que se sigue en Estados Unidos, pero aún no sabemos de una forma definitiva cómo se procederá en el caso español. Lo que parece claro es que no habrá muchas variaciones con respecto a ese modelo.

Además, seguramente te alegrará saber que entre ese equipo puedes estar tú mismo. Pero no, no te preocupes, ni tienes que dejar tus estudios ni te van a obligar a dedicarte a la programación de una manera profesional, basta con que leas un par de páginas que aparecen en el manual y aprenderása variar los códigos ya dados para buscar nuevos efectos o a encontrar nuevas claves para juegos que no aparecen en el libro.

¿Vas comprendiendo la increíble cantidad de cosas que se pueden hacer con un Game Genie?.

Sin embargo, cambiando de tema y entrando en el terreno de los cotilleos, las cosas no han sido tan fáciles como parecen. Algo a priori tan útil e inocente se ha convertido durante algún tiempo en un verdadero problema tanto para Codemasters como para Galoob, -la empresa juguetera que se dedica a su distribución en U.S.A. y parte de Europa-. Y es que desde que este aparato salió a la calle hace aproximadamente dos años, muchas han sido las trabas y dificultades con las que se ha encontrado. Leed atentamente porque esto se pone intersante.

Un sin fin de pleitos

La todopoderosa Nintendo, al enterrarse de la existencia de este aparato, se echó encima de sus fabricantes, esgrimiendo que la utilización del Game Genie infringía los derechos de copyright que la compañía nipona posee sobre todos los juegos para NES.

A partir de ese planteamiento, -inconsistente por otra parte-, Nintendo intentó acabar con el Game Genie. Dos años han estado pugnando ambas compañías en los tribunales con el fin de aclarar una situación que cada vez se iba viendo más y más complicada. Nintendo no quería bajarse del carro y Galoob no dejaba de hacer ver a los magistrados, a través de mil ejemplos, que el

Esto es un Game Genie. Como véis, no se trata de ningún artilugio cibernético llegado de otra galaxia. Es una herramienta tan simple como alucinantes son los resultados que consigue.



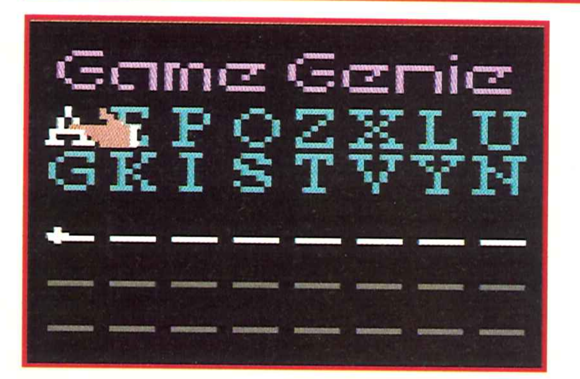
Aquí podéis ver cómo se introduce el cartucho en el Game Genie y el conjunto a la Nintendo. Ya sólo falta encender la consola y... ¡a disfrutar de todas las ventajas que podáis!

De momento el Game Genie sólo estará disponible para la Nintendo de 8 bits, pero pronto saldrán nuevos modelos para Mega Drive y Game Boy.... ¡demasiado!

Los Game Genials

El libro que acompaña al Game Genie tiene claves para cantidad de juegos. Y para que te hagas una idea, aquí te presentamos algunos de ellos.

1- Super Mario Bros (las tres partes)
2- Megaman (las tres partes)
3- Star Wars
4- Tortugas Ninja (la primera parte y el Arcade Game)
5- Batman
6- New Zealand Story
7- Blaster Master
8- Desafío Total
9- Solstice
10- Robocop
11- Willow
12- Jackie Chan's Action kung Fu
13- Shadow Warriors
14- Legend Of Zelda (las dos partes)
15- Dragon's Lair
16- Castlevania (las dos partes)
17- Chip'n Dale
18- Little Nemo:The Dream Master
19- Gauntlet 2
20- Captain Skyhawk.



Cuando pongáis el Game Genie en funcionamiento, os aparecerá este menú en la pantalla de vuestra consola. Bastará con que mováis el cursor con ayuda del pad de control y metáis las claves.



Game Genie no atentaba contra los derechos de ninguna marca, sino que simplemente les daba otro uso. Los argumentos que ofrecía Galoob comparaban el «daño» que el Genie podía hacer a los juegos con el que un usuario de video puede hacerle a la Paramount cuando rebovina una cinta, o con el que hace alguien a una cassete cuando pasa una canción que no le gusta. En el fondo venían a explicar que el Game Genie **no modificaba** ni el mapeado, ni los gráficos, ni la personalidad, ni el carácter, ni nigún aspecto sobre el que Nintendo tuviera liciencia en un juego.

Y la primera sentencia llegó en julio de 1991... **dando la razón al Game Genie**, por supesto. Nintendo no la aceptó y presentó recursos a todos los tribunales. El caso fue recogido por la casi totalidad de los medios americanos -USA Today, Wall Street Journal, San Francisco Examiner- a partir de artículos extensos en los que se realzaba el carácter económico y monopolista del asunto. No en vano Nintendo es un **auténtico imperio** y cualquier cosa que suceda alrededor de él es siempre interesante.

Hasta prácticamente Julio de este año, justo un año más tarde, no ha salido la sentencia definitiva e inapelable. En ella se **declaraba ganador a Galoob** y su artilugio, aunque se dejaba bien claro que cuando el Game Genie se distribuyera debería especificarse claramente que el aparato no está fabricado, ni distribuido ni refrendado por Nintendo Company Limited y que **todas las apariciones de la palabra Nintendo están sujetas a Copyright**.

El veredicto de los tribunales dio via libre a Galoob para iniciar una distribución a gran escala del aparato diseñado por Codemasters. Así se abrieron la puertas de un mercado que afecta a un número prácticamente incalculable de consolas de todo el mundo.

Por fin en España

A finales de **Septiembre** la famosa compañía **Famosa** (sí, la de las muñecas), se encargará de la distribución en nuestro país del Game Genie. La empresa que ha dado vida al Nenuco o a los Barriguitas tendrá la oportunidad de integrarse en un nuevo y amplio mercado, dando esperanzas a los usuarios de Nintendo de acabar de una vez por todas aquel juego que tan malos ratos les ha hecho pasar.

El precio de la esperanza está aún por confirmar, pero seguro que se mantendrá entre las **6500 y 7000 pts**. Junto al aparato se adjuntará el famoso libro de códigos, con **todos los textos traducidos y las claves adaptadas a los cartuchos españoles.** No se púede pedir más por menos.

Entre Codemasters, Galoob y Famosa han conseguido que los juegos de Nintendo nunca vuelvan a ser los mismos: no más frustraciones en este mundo de ilusión y fantasía.

Pero todo no acabará ahí. La empresa española nos ha adelantado la buena noticia de que para Enero volverán a la carga con dos nuevas versiones del Genie, una para **Mega Drive** y otra para **Game Boy.** Dos excelentes medidas que, sin duda, contribuirán a salvar millones y millones de vidas.

Juan Carlos García

VALE DESCUENTO

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.
Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en los centros MAIL de C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

MAIL VXC VENTA POR CORREO

HOBBY CONSOLAS

ESTE MES TE PROPONEMOS:

☐ MEGADRIVE	**TAZMANIA**	P.V.P. ~~6.990~~	**5.990** Ptas.
☐ NINTENDO	**ADDAMS FAMILY**	P.V.P. ~~7.790~~	**6.790** Ptas.
☐ SEGA MASTER SYSTEM	**AYRTON SENNA**	P.V.P. ~~6.590~~	**5.590** Ptas.
☐ GAME BOY	**ADDAMS FAMILY**	P.V.P. ~~4.400~~	**3.900** Ptas.
☐ GAME GEAR	**AERIAL ASSAULT**	P.V.P. ~~5.190~~	**4.490** Ptas.
☐ LYNX	**BATMAN 2**	P.V.P. ~~5.400~~	**4.400** Ptas.
☐ SUPER NINTENDO	**ADDAMS FAMILY**	P.V.P. ~~8.490~~	**7.490** Ptas.

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad... Provincia...
Teléfono... Código Postal...
Nº de cliente... Cliente nuevo...

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

SALTA AL ESPACIO
SIN TIRAR LA TOALLA



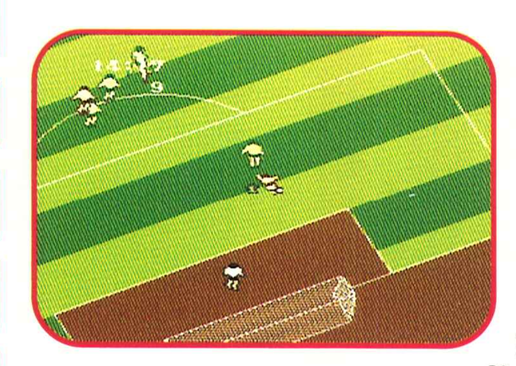




Bueno, bueno, bueno... ¡cómo está este verano de calentito!. Desde luego ni las vacaciones, ni la playa, ni la montaña os han hecho olvidaros de vuestras consolas... ¡al contario, parece que ahora sí que no os despegáis de ellas ni un minuto!. Así me gusta, amigos, que seáis unos auténticos consolegas durante todo el año!. Pues nada, nada, a pegarle al cartucho a base de bien y si os surge alguna duda:

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes, MADRID
indicando en una esquina del sobre: TELÉFONO ROJO.

Dudas existenciales

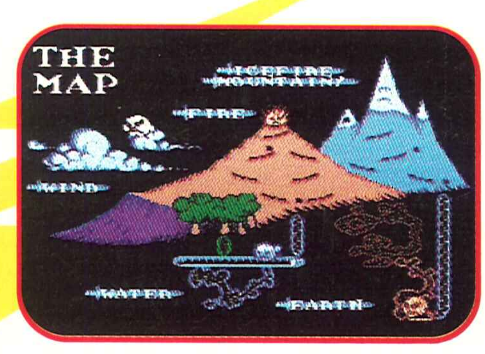


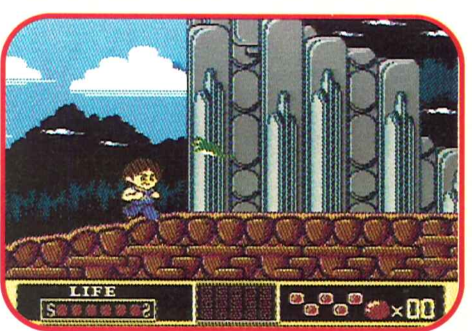
Hola Yen, tengo una NES y me voy a comprar un juego y dudo entre estos: Ironsword, Mision Imposible, Championship Rallie, Jackie Chan, Terminator II, Captain Skyhawk y Goal Me puedes decir si van a traer Bola de Drac o Bola de Drac Z. Si puedes enseñame algún gráfico de Bola de Drac. Gracias.

Francisco Pérez (Valencia)

Este es el orden de calidad que le doy a los juegos que me comentas: Jackie Chan, Captain Skyhawk, Championship Rallie, Ironsword, Mision Imposible y Goal. Terminator II no lo he visto aún.

De la saga de la Bola del Dragón, no he oido nada. Lo más un anuncio de uno de esas copias "taiwanesas" de la NES que anunciaba el Bola del Drac Z. Si me entero de algo nuevo te lo contaré.





Un recién nacido



Hola Yen, me he comprado la Mega Drive hace muy poco y te voy a hacer unas preguntillas: 1- ¿Cúal de estos juegos es mejor: Kid Chameleon, Toki, Streets of Rage o Joe Montana II?, 2- ¿No podrían salir para la Mega Drive juegos parecidos a Final Fight o Street Fighter II?. 3- ¿Cúando va a salir Populous II para Mega Drive y Master System? 4- Me quiero comprar el adaptador para Master System, ¿es buena idea? ¿Cuáles son los mejores juegos?.

Jose García Egea (Barcelona)

Bienvenido al mundo consolero. Ahí van mis respuestas:

1- El mejor de todos, sin duda, es Streets os Rage, luego iría Kid Chameleon, luego Toki y por último Joe Montana II

2- En los dos juegos que me has dicho se ha llevado Nintendo el gato al agua.Sin embargo hay circulando por los E.E.U.U. un jueguecillo parecido a éstos de nombre Fighting Masters, que está causando estragos en la Mega Drive. Ah. ¡y no te olvides del Heavy Nova, que también los robots se dan lo suyo.

3- Populous II saldrá ahora para los ordenadores y su version consolera en breve tiempo. Mientras tanto saldrá para Mega Drive el Powermonger, que tampoco es ninguna tontería.

4- Si ya tenias una Master es muy buena idea, pero si no no te merece la pena, pues la calidad de los juegos de la Mega es bastante superior a los de la Master.

Un "nintendero" muy materialista

Hola, me llamo Eduardo y tengo 11 años me gustan mucho los juegos de Nintendo.
Me gustaría que me contestases a estas preguntas: ¿Cúanto vale la Super Nintendo? ¿Cúanto vale el Castlevania IV? ¿Cúanto vale al Final Fight? ¿Cúanto vale el Super WWF?

Eduardo Brito (Zaragoza)



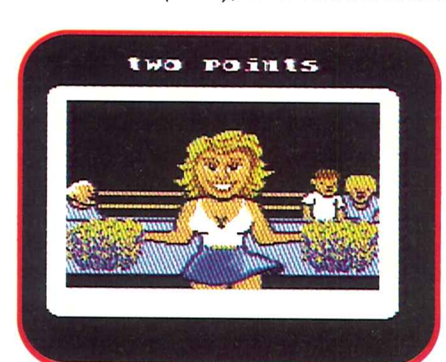
¿Cuánto vale la diversión? ¿Cuánto vale la emoción? ¿Cuánto vale el disfrutar como un enano...?
Pues sí, amigo Eduardo, todo, por desgracia, tiene un precio en esta vida. El de la Super Nintendo es de 29.000 pesetas y el de los juegos está sobre las 7.900 más o menos. Pero posiblemente sea la "pasta" que más te merecerá la pena sacarle a tus padres en tu vida.

Mi opinión es la que cuenta...

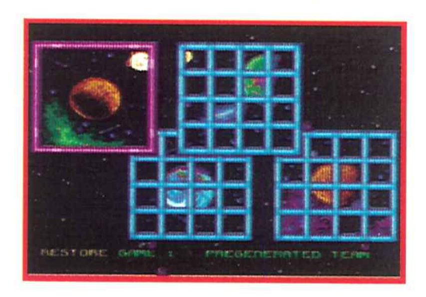
Hola Yen. Te pido que me aconsejes sobre estos juegos y que me des tu puntuación personal y tu comentario. Mi consola es la NES y los juegos son: P.O.W, Megaman 3, Arch Rivals y Kick Off. Un saludo, consolega

Luis del Arco (Salamanca)

Haces bien en recurrir a mi sabiduría videojueguera para este tipo de consejos. Lee atentamente lo que a continuación te cuento.Te respondo encantado y ,si tienes más problemillas consoleros, no dudes en volverme a escribir. Ahí van mis opiniones personales:
El P.O.W. (84%), es una buena conversión de la máquina de SNK. El Mega Man 3 (93%) es la culminación, por ahora, de esta increible saga, muy bueno. Arch Rivals (65%), solo divertirá a los fanáticos del baloncesto y conocedores del original recreativo, bastante flojillo. Kick Off no reune todas las virtudes del original y se queda con un notable (75%).



Loco por el rol



Hola Yen. Soy un colega adicto a vuestra revista y poseo una Mega Drive. Antes de nada desearía felicitaros por vuestra maravillosa revista, que desde mi punto de vista tan sólo tiene un pequeño defecto: ¿qué motivos os han impulsado a no comentar juegos de rol? (Me refiero al rol puro no como en el Inmortal). Me considero un maníaco de los juegos de rol y me gustaría que comentárais algún que otro juego de vez en cuando si no es mucho pedir. Aquí van mis preguntas, dispuestas a testear la sabiduría de Yen: 1- ¿Podías decirme cuál es el mejor juego de rol para Mega Drive? ¿Y el más espectacular? ¿Va a salir el Elvira para la Mega Drive? 2- ¿Cómo se consigue derrotar a Neifirst en Phantasy Star II? 3- ¿Va a salir algún CD del rol para Mega Drivel? Gracias y que los elfos del sur te bendigan.

Euge Grece (Tarragona)

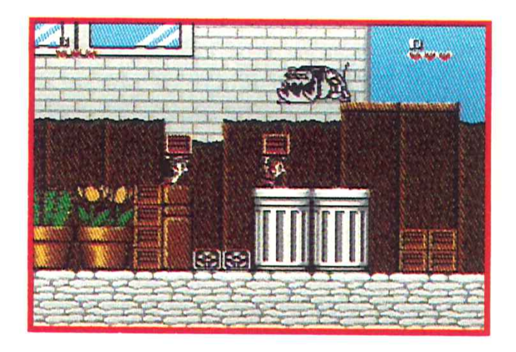
No te falta razón Euge, pero estarás con nosotros en que los juegos de rol consoleros tienen un grave inconveniente: el idioma. Traducir los cartuchos es muy complicado y cuesta mucho dinero. Además los distribuidores piensan que no es un género demasiado popular y por ello traen muy pocos juegos de rol y casi siempre en inglés. Una pena, pero mucho nos tememos que esto va a seguir así por mucho tiempo. En cuanto al resto de preguntas:
1- El Sword of Vermillion, por supuesto. Es el mejor y el más espectacular. Luego vendrían Shinning Force y Phantasy Star III.
2- Siento no poder contestarte, pero el enano que me ayudaba con este tipo de preguntas hizo la media jornada de paro general y no he vuelto a verle el pelo.
3- La mayoría de los juegos que han salido para el Mega CD son de rol, pero eso sí, en japonés: 3x3 Eyes, Lunar Star o Funky Horror Band. Dudo mucho que salgan en castellano.



Todos son buenos

Hola Yen, tengo una NES y te quería hacer algunas preguntas: 1- ¿El Snow Brothers es el mismo que el Snow Bros? 2- Si lo es, ¿está para la NES? 3- ¿Cúal es mejor: Snow Bros, Dragon Ninja, Chip´n Dale, New Zealand Story o Bubble Bobble? Gracias.

David Sánchez (Barcelona)



1- Sí, es el mismo.
2- Esta genial máquina de Toaplan estará pronto en las tiendas en su versión para Game Boy y un poco después para la Super Nintendo. La NES tendrá que esperar algún tiempo.
3- Según mi opinión, el orden de diversionabilidad es New Zealand Story, Chip´n Dale, Bubble Bobble y Dragon Ninja. Como te he dicho, Snow Bros aún no ha salido para NES.



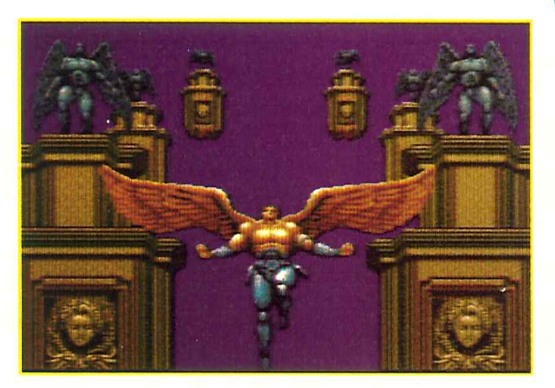


¿Más difícil todavía?

Hola Yen, soy un consolega en apuros; tengo una Mega Drive y no consigo encontrar un juego de acción o de matamarcianos verdaderamente difícil con el que poder jugar: ¿Podrías decirme alguno? Otra cosa, me quiero comprar la Super Nintendo, por favor, me dirías los juegos más difíciles o adictivos de características como las que te he dicho antes para esta gran consola.

Lo último es que me dijeras las diferencias entre la Super Nes japonesa y la europea. Espero que me contestes Yen.

Hemos perdido el nombre, pero él sabrá quién es



El shoot´em up más difícil que existe para Mega Drive es sin duda el Hellfire. Otro buen ejemplo de dificultad abrasiva y geniales despliegues gráficos es el Gaiares, juego que todavía no ha aparecido en España pero de gran éxito en los E.E.U.U. Si no tienes suficiente, prueba también con el Gynoug.

Algunos de los juegos más competitivos y dificilillos de Super Nintendo serán el Super Ghouls´n Ghosts (alucinante), U.N. Squadron y la familia Addams, pero no te preocupes porque los dos primeros tienen nivel de dificultad programable (para masoquistas).

Las únicas diferencias entre estas dos consolas radica en el sistema de televisión, NTSC y Pal, y en el logo que corona el frontal de las máquinas, en una pone Super Famicom y en la otra Super Nintendo.

Pásatelo en grande con las pequeñas

Hola Yen. Me gustaría saber qué cualidades tienen: la Game Gear, la Game Boy y la Lynx. ¿Cúal es mejor de las tres?. También querria saber los mejores juegos de cada una, y si va a salir para la Game Gear el Ghouls´n Ghosts. ¡Gracias!

Fernando Moral (León)

Amigo Fernando, como he dicho muchas veces, este tipo de preguntas son muy difíciles de contestar, ya que cada consola tiene sus pros y sus contras y ninguna es claramente mejor que otra. Pero bueno, te contaré algunos detalles sobre ellas.

Game Boy. Ventajas: Gasta muy pocas pilas, posee un catálogo de juegos enorme y es realmente portátil. Desventajas: no es en color. Juegos: Tetris, Super Mario Land, Tennis, Batman, Tortugas Ninja 1 y 2, Battle Toads...

Game Gear. Ventajas: Es en color y se puede convertir en una televisión. No tiene demasiados juegos propios pero se pueden poner los cientos que hay para la Master System a través de un conversor. Desventajas: Gasta bastantes pilas. Juegos: Sonic, Shinobi, Mickey Mouse, Donald Duck, Super Kick Off...

Lynx. Ventajas: Muy potente técnicamente. Desventajas: Gasta muchas pilas y es muy grande. Juegos: Scrapiyard Dog, Batman Returns, Chequered Flag, Warbirds... Pronto va a salir la Lynx II.

Como ves, lo tienes bastante difícil: todas son muy buenas y con todas te lo vas a pasar en grande.

Por último, Ghouls´n Ghosts no ha salido aún, pero no creo que tarde mucho en salir.



Del futuro y del pasado



Hola Yen. ¿Cómo estás? Aclárame algunas dudas:

1-¿Cúando estará a la venta oficialmente la Tera Drive?

2-¿Van a sacar el Street Fighter II para Super Nintendo sin que haga falta el CD-ROM? 3-¿Cuándo váis a comentar en la sección "En Cartel" el Revenge of Shinobi para Mega Drive? Esto es todo y muchas felicidades por la revista.

Juan Pablo García (Cádiz)

1-En Japón ya está disponible, aunque no sé si llegará a salir en nuestro país.

2-Ya he jugado con el Street Fighter II y te puedo asegurar que va a ser el mejor juego de lucha de todos los tiempos. ¡Y no es necesario el CD-ROM!.

3-La sección En Cartel hemos dejado de hacerla. Durante los primeros números de la revista quisimos dar un repaso general a los títulos más destacados que habían salido hasta el momento, pero ahora, la verdad, preferimos dedicarle ese espacio a las novedades, que son muchísimas. Por supuesto se nos quedó algún título en el tintero, como este genial R.O.S., uno de los mejores juegos de ninjas que ha salido y saldrá en mucho tiempo... Hasta que llegue su segunda parte: Super Shinobi II. ¿A que no lo esperabas?.

Recuerdos a la familia



Hola Yen, consolega de clase A. Te escribo para que me respondas algunas dudillas sobre la Super Nintendo:

1- ¿Cúal es el mejor juego de la década, Super Mario Bros 3 o Super Mario World?

2- ¿Para qué valen los botones X e Y del pad de la Super Nintendo? 3- Si el Super Mario Worldtiene 96 mundos, ¿cuántas fases son? 4- ¿Podrías darme tu nota de: Super Castlevania 4, Super R-Type, Super Ghosts´n Ghouls, U.N. Squadron y Final Figh? 5- ¿De qué vá el Super Battle Toads? 6- ¿Cuándo llegará el Street Fighter 2? ¿Qué tal hecho estará? 7- ¿Va a salir algún juego tipo AMC o Midnight Resistance? Gracias y saluda de mi parte a tu hermanastro Yon.

El súper nintendero preguntón

Ante todo, gracias por preocuparte por mi familia; has conmovido a todos...hasta a la abuela Tecla. Pero vayamos al grano:

1- De los 80 el Super Mario 3 en la NES y de los 90 el Super Mario World de la Super Nintendo. ¿Has visto qué bien he quedado?

2- Para hacer ecuaciones de segundo grado.

3- Calcula la raíz cuadrada de la suma de los cuadrados de las subfases.

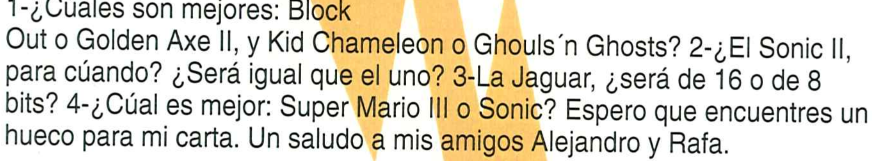
4- Super Castlevania 4 (91%), Super R-Type (90%), Super Ghosts´n Ghouls (94%), U.N. Squadron (96 %), Final Fight (95%). Por ejemplo.

5- Son como las Tortugas Ninja, pero en sapos. Igual de geniales.

6- Aquí llegará después del verano y... ¡prepárate!

7- Saldrá el "papá" de todos ellos: Super Probotector de Konami.

Desde Málaga, con salero, nos escribe un consolero



Querido maestro consolero: Te escribo para preguntarte una serie de cosas. Ahí van:

1-¿Cúales son mejores: Block Out o Golden Axe II, y Kid Chameleon o Ghouls´n Ghosts? 2-¿El Sonic II, para cúando? ¿Será igual que el uno? 3-La Jaguar, ¿será de 16 o de 8 bits? 4-¿Cúal es mejor: Super Mario III o Sonic? Espero que encuentres un hueco para mi carta. Un saludo a mis amigos Alejandro y Rafa.

HIilario Ortigosa (Málaga)

1- Depende de lo que te guste. Si te va darle al coco Block Out es un juego genial, pero si te gusta repartir mandobles en Golden Axe II encontrarás saciadas tus necesidades. Los dos son muy buenos. Del otro duelo quizás saldría ganador el Ghouls´n, pero no te pierdas de vista a Kid.

2- Saldrá en noviembre y es uno de los mayores secretos del siglo XX.

3- Será de 32 bits, aunque algunos dicen que de 64 bits ¡qué bestias!

4- ¿Qué cuadro es mejor, Las Meninas de Velázquez o Los fusilamientos del 2 de mayo de Goya?

Preguntas metafísicas



Buenas Yen. Soy un consolero de 15 años y quería hacerte unas preguntas referentes a unos juegos de Super Nintendo y Mega Drive: -¿Qué tal están: Final Fight, Super Mario World, Wrestlemania, Super Ghouls´n Ghosts, U.N. Squadron,Chessmaster y Super R-Type (de super Nintendo) -¿Y qué tal son: Castle of Illusion,. Glolden Axe II, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Ghouls´n Ghosts, Kid Chameleon y James Pond de la Mega Drive? También me gustaría que me dijeses qué grado de dificultad tienen.

Gracias Yen. Confío en tí.

Jose Antonio Díez (Alicante)



Consolega, ¿tú te crees que soy el consultorio sentimental de la señorita Pepis o qué?. Es que, si te fijas, me estás preguntando por las maravillas del videojuego, por las joyas de la programación, por las obras maestras de la diversión, por los auténticos mitos consoleros de nuestra época, por el sistema de vida de la juventud del mundo occidental, por la escala de valores de toda una generación, por el ser y el no ser, por la inmortalidad del alma, por la existencia de del dios consolero...



No. No puedo contestarte a lo que preguntas.

¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	4
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	8
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blaster Master	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	4
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Crystal Mines II	Linx	10
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	8
Chip´n Dale	Nintendo	10
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Desafio Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
El Rey de las B. rosas	Linx	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	2
Escape from camp D.	Game Boy	9
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	2
Fantasia	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8

JUEGO	CONSOLA	Nº
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
G-Loc	Sega	8
G-Loc	Sega	1
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Linx	7
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Gremlins 2	Game Boy	2
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Halley Wars	Game Gear	6
Hard Drivin	Lynx	3
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	2
Hockey	Megadrive	6
Hook	Game Boy	9
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	9
Kick Off	NES	6
Kick Off	NES	5
Kid Chameleon	Megadrive	7
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Leaderboard	Game Gear	9
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Navy Seals	Game Boy	7
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Norte y Sur	Nintendo	10
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1

JUEGO	CONSOLA	Nº
Pacmania	Sega	1
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Prisioners of War	Nintendo	9
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Quackshot	Megadrive	3
Quackshot	Megadrive	5
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Rampage	Lynx	3
Rastan	Sega	1
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	NES	5
Robocop 2	Game Boy	5
Robotron	Linx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	Game Boy	7
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	1
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon´s Club	Game Boy	5
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Spider Man	Sega	1
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Boy	5
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Off Road	NES	5
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9

JUEGO	CONSOLA	Nº
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator 2	NES	2
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	8
The Addams Family	Game Boy	8
The Addams Family	Super Nintendo	8
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Dream Master	Nintendo	8
The Flinstones	Sega	7
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Linx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Top Gun	Nes	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turrican	Megadrive	4
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Game Gear	1
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	3
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Linx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Linx	8
Zoom	Megadrive	1

Nº 1

P.V.P. 325 Ptas.

Nº 2

P.V.P. 325 Ptas.

Nº 3

P.V.P. 325 Ptas.

Nº 4



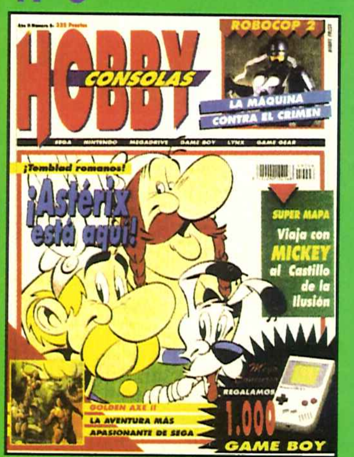
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 5



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 6



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 7

P.V.P. 325 Ptas.

Nº 8



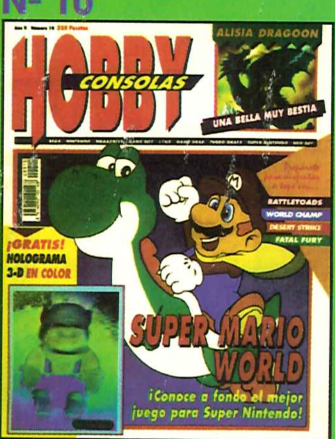
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 9



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 10



P.V.P. 325 Ptas.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

SUPERVIEW

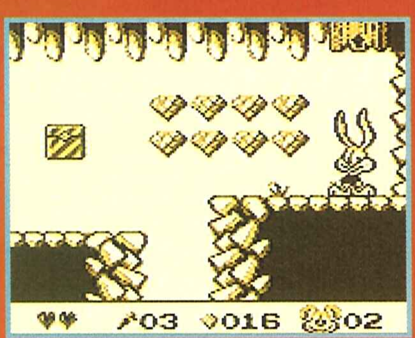


tiny toon

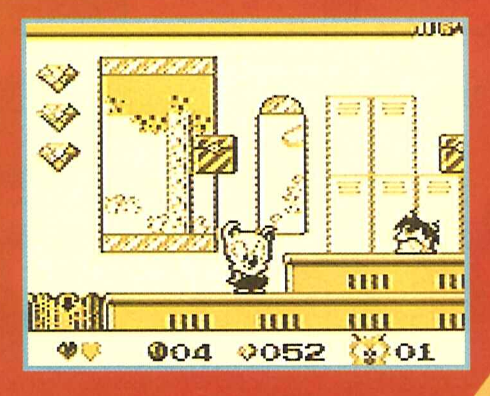
Dibujos animados. Los mini héroes de la Warner Bros, están dispuestos a inundar tu Game Boy de alegría y jugabilidad con sus nuevas aventuras, las cuales conoceréis de sobra por los súper divertidos dibujos animados de la tele.

Estos dibujillos están protagonizados por los hijos de los personajes más populares de la Warner Bros. Así, Buster Bunny (Bugs Bunny), Hamton (Porky) y Plucky Ducky (Pato Lucas), serán los tres personajes que compartan el protagonismo del juego, y que además, podremos seleccionar en cualquier momento del juego. Pero la cosa no queda aquí, ya que a o largo del juego, otros personajes como el diablo de Tazmania en pequeñito, Fifi, Furrball o Shirley Loon, nos ayudarán en los momentos más difíciles.

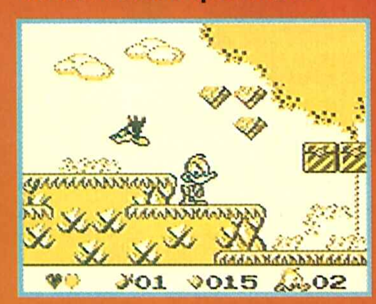
Esto es suficiente por hoy. ¡Tranquilos, tranquilos, que ya os contaremos más cosas el mes que viene!











terminator

Alucina mientras puedas. De la mano de la siempre sabia Virgin nos llegará uno de los platos fuertísimos para después del verano. Se trata ni más ni menos que de Terminator, exactamente la primera parte de uno de los mitos cinematográficos más impresionantes y taquilleros de los últimos tiempos.

Como supondrás, en este juego tendremos que adoptar adoptar el papel de Kyle Reese, y tu misión consistirá en proteger a Sarah Connor de un Terminator mandado desde el futuro con la única misión de acabar con ella.

Esta versión Mega Drive ha sido creada por el fecundo grupo de programación, Probe, creadores de auténticos mitos para ordenador y que desde hace un añito se ha pasado a esto de las consolas.

Para que se os vaya cayendo la baba un poquito os mostramos unos cuentos pantallones para que veáis la increíble calidad gráfica de esta primicia.

Sobre el juego tan sólo os diremos que consta de cuatro largos nivles que transcurren en el futuro, año 2029, en Los Angeles, y que hay acción como para vender.





S.C.I.

Dos polis en apuros. S.C.I. son las siglas de Special Criminal Investigations, y corresponden al nombre de la segunda parte del Chase HQ, uno de los grandes logros de Taito en el difícil campo de la máquinas recreativas.

A los mandos de un poderoso Chevrolet Camaro, nuestros dos polis tendrán que buscar y detener a una panda de bandidos motorizados que está sembrando el terror en todo el país y que han secuestrado a las hijas de varias eminencias políticas. El título parece bastante jugable y no dudamos que saciará las ansias conductoras de los aficionados a este casi-género de las persecuciones policiacas.









Si sóis capaces de resistir hasta el próximo mes para saber más de este, a priori, gran juego, os consideraremos unos auténticos Terminators. Pero de los buenos, de los que van con los que ganan.

super smash tv







Directo de las recreativas. El mito recreativo del pasado año, fue sin duda alguna el Smash TV de Williams, un arcade trepidante sin grandes alardes gráficos pero que poseía la suficiente clase y maneras como para llevarse de calle a todos los jugones del planeta.

Acclaim y Beam Software han decidido aunar sus fuerzas y desarrollar la versión de Súper Nintendo. Los puntos fuertes del juego son la sorprendente adicción y jugabilidad que posee y la modalidad de dos jugadores, que convertirá la misión en algo más llevadero y, lo que es más importante, muchísimo más divertido.

Multiples fases, más enemigos en pantalla que en ningún otro juego conocido, enemigos finales que te obligarán a disparar sin cesar durante minutos, todos los efectos digitalizados del original y muchas más cosas que ya descubrirás muy, muy pronto, son las principales armas de esta nueva versión de uno de los grandes éxitos del pasado año.

Y no contamos más. Sólo que Super Smash TV es exactamente igual a la máquina original. Como dos gotas de agua, vamos.





Otro gran matamarcianos. Taito concibió la serie Darius con el objetivo de crear una de las sagas shoot´em up más populares y bellas de todo el panorama recreativo del momento. Y hay que reconocer que lo logró.

Una nave de bonito diseño, un sistema de armas sencillo pero efectivo, bonitos scrolles y todo muy bien ambientado en las profundidades marinas eran sus mejores armas. Pero sin duda, lo que más ha llamado siempre la atención son los monstruos que nos esperan al final de cada nivel, auténticas bestias marinas de singular belleza y grandes dotes de fiereza: tiburones, pulpos, calamares, todos ellos de gran tamaño y genial colorido.

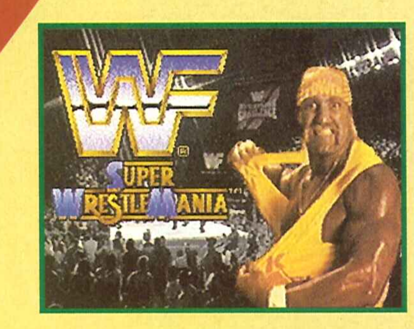
Pues bien, tras el Darius y Darius 2 (Sagaia) llega para Turbo Grafx el Darius Plus, versión increíble y totalmente nueva de la mítica serie shoot'em up de Taito, con 25o niveles a tu disposición y más enemigos que nunca.

Dentro de poco este portentoso cartucho, aterrizará en tu consola, aunque con un pequeño inconveniente, es japonés. Así que, adaptador al canto.

darius plus

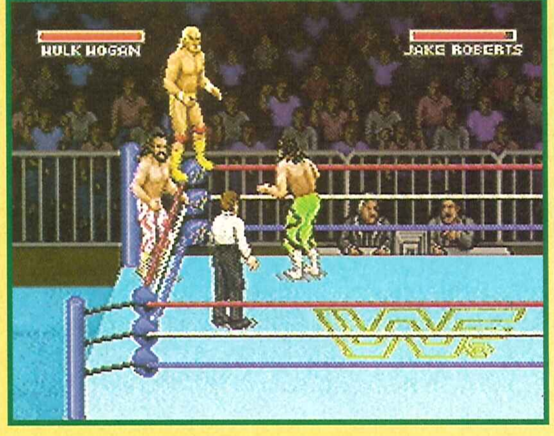


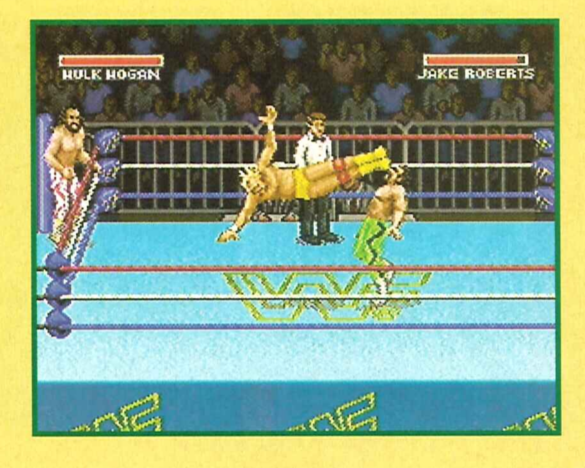












super wrestlemania

Mejor que nunca. El deporte favorito de todos vosotros está dispuesto a entrar en escena en el mundo Super Nintendo: el Wrestling. Y lo va a hacer por la puerta grande y de la mano de una de las grandes, Acclaim. ¡Tenéis que verlo para creerlo!, cuando observéis la animación, movimientos, gráficos y

bugs bunny

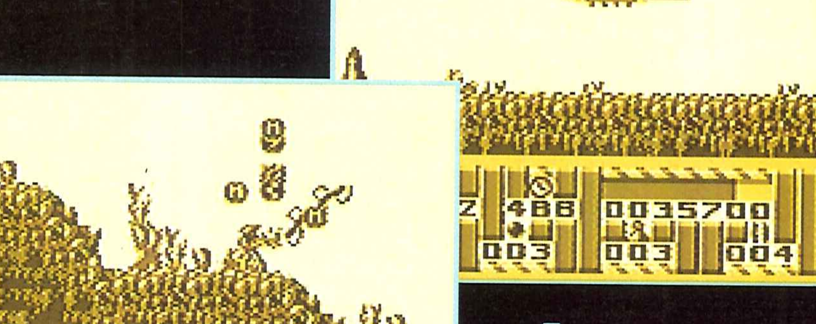
¿Que hay de nuevo viejo? El conejo más famoso de todos los tiempos, está dispuesto a coronar su segundo juego en la Nintendo y esta vez, parece ser, con más gracia y salero que nunca.
Este cartucho está dedicado al 50 aniversario del popular roedor tartamudo y en él viviremos las aventuras de una alocada fiesta en la que se reúnen multitud de personajes de los dibujos animados. El resto os lo podéis imaginar: sucesión de desastres.
Un mapeado gigante, graciosos gráficos, plataformas mil y ese colorido especial que tienen todos los buenos títulos de la Nintendo serán las cualidades de un juego que promete diversión a raudales.
¡Esto es to, esto es to, esto es todo amigos!

sonidos de este juego os váis a quedar sin respiración, toda la acción que se esconde tras este gran cartucho está completamente digitalizada y te meterá de lleno en un combate real en el que te lo disfrutarás a la bestia.
Antes de empezar a luchar podrás elegir tu héroe o héroes entre los más famosos wrestlers del momento, Hulk Hogan, Randy Savage, Sid Justice, Ted Dibiase, Terremoto, el Enterrador, y así hasta diez diferentes.
Además, todo el juego estará plagado de digitalizaciones de los wrestlers y de la cancha. ¡Una pasada!



GAME BOY





También en Game Boy. Hace tres añitos, un gran grupo de programación alemám llamado Factor 5, creó junto con Rainbow Arts un hito de los juegos de acción llamado Turrican, una sabia mezcla de tiros mil, armamento alucinante y enemigos geniales.
La segunda parte no se hizo esperar y estos muchachos volvieron a rizar el rizo añadiendo lo justo para innovar al clásico juego. Todo ésto sucedía en un gran ordenador, el Amiga, pero... ¿saldría tan genial título en consola?.
La respuesta no se hizo esperar y la primera versión para Turrican apareció hace algunos meses en Mega Drive. Pronto, la alternativa portátil ha hecho su aparición y los Code Monkeys han convertido para Game Boy este clásico del video juego mundial.
Todas las características del original han sido incluídas en el mini cartucho. Y cuando decimos todas nos referimos a la pegadiza música, los miles de enemigos y armas, las diez fases submarinas, las ciudades perdidas, los complejos químicos... todo ello formando un total de 1000 pantallas con multitud de lugares secretos y pasadizos atajantes , increíble ¿no?.
Si no te crees que tu Game Boy puede albergar un Turrican, no tienes más que esperar al próximo número para comprobarlo.

turrican

ESTE ES NUESTRO RETO.





EN NUESTROS CASI 7 AÑOS DE EXPERIENCIA HEMOS APRENDIDO A CONOCER TUS GUSTOS, TUS PREFERENCIAS Y AFICIONES, PARA ASI PODER OFRECERTE EN ESTAS PAGINAS LO QUE BUSCAS

Los que conocen nuestras tiendas saben cuál es la diferencia. Por eso nos siguen prefiriendo. Nuestro reto es crear una red de tiendas (CENTROS MAIL) con todos nuestros productos. Así cada vez seréis más los que conzcáis LA DIFERENCIA

Hemos enviado miles de paquetes por correo, ganándonos poco a poco vuestra confianza. Nuestro reto es facilitaros todo lo que necesitéis de una forma cómoda y sencilla CON UNA SIMPLE LLAMADA TELEFONICA

SIN TI TODO ESTO NO HUBIERA SIDO POSIBLE ¡CONTAMOS CONTIGO!

ESTAR AL DIA *¡para ti!*





CON EL SUPERJUEGO SONIC

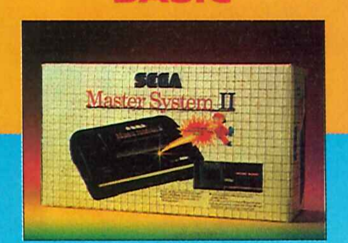


26.900

Master System II

BASIC





CON ALEX KID + CONTROL PAD

8.900

SONIC PACK



CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROL PAD

12.900

PLUS



CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

15.900



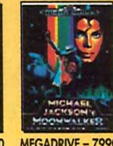
MEGA DRIVE — MASTER SYSTEM — MEGA DRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts





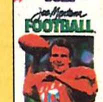
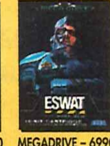






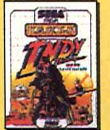
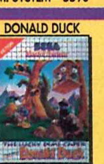
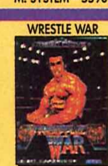
- SONIC — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- STRIDER — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- ALIEN STORM — MEGADRIVE – 6490 / M. SYSTEM – 5990
- SPIDERMAN — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- GHOUL´S GHOSTS — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- MICKEY MOUSE — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- MOON WALKER — MEGADRIVE – 7990 / M. SYSTEM – 5990
- SUPER MONACO — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- ITALIA 90 — MEGADRIVE – 5990 / M. SYSTEM – 4990



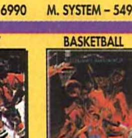



- SUPER HANG ON — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 2990
- POPULOUS — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 6990
- BONANZA BROS — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
- TRUXTON — MEGADRIVE – 6990
- GOLDEN AXE — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- ASTERIX — M. SYSTEM – 5990
- DICK TRACY — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- JOE MONTANA — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- ESWAT — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590

- KICK OFF — M. SYSTEM – 6490
- RAMBO III — MEGADRIVE – 5990 / M. SYSTEM – 5590
- THUNDER BLADE — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- WONDER BOY — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
- COLUMNS — MEGADRIVE – 5490 / M. SYSTEM – 4990
- GHOSTBUSTERS — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 4990
- OUT RUN — MEGADRIVE – 7990 / M. SYSTEM – 5590
- HEROES OF THE LANCE — M. SYSTEM – 6990
- BUBBLE BUBBLE — M. SYSTEM – 5490

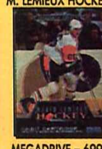


- PACMANIA — M. SYSTEM – 6990
- INDIANA JONES — M. SYSTEM – 6990
- DONALD DUCK — M. SYSTEM – 5590
- WRESTLE WAR — MEGADRIVE – 6990
- STREETS OF RAGE — MEGADRIVE – 6990
- SHADOW DANCER — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- FANTASIA — MEGADRIVE – 7990
- HOCKEY — MEGADRIVE – 8490
- BASKETBALL — MEGADRIVE – 6990




- SHINOBI — MEGADRIVE – 6990
- QUACK SHOT — MEGADRIVE – 6990
- GOLDEN AXE II — MEGADRIVE – 6990
- SENNA — MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 6590
- TOKI — MEGADRIVE – 7990
- WONDER BOY MONST. W. — MEGADRIVE – 6990
- ROAD RASH — MEGADRIVE – 8490
- GYNOUG — MEGADRIVE – 6990
- 688 ATTACK SUB — MEGADRIVE – 6990









- KLAX — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
- M. LEMIEUX HOCKEY — MEGADRIVE – 6990
- D.R. BASKETBALL — MEGADRIVE – 6990
- OLYMPIC GOLD — MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 6990
- DESERT STRIKE — MEGADRIVE – 8990
- SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE – 7990
- THE INMORTAL — MEGADRIVE – 8490
- JAMES POND II — MEGADRIVE – 8490





- ALISIA DRAGON — MEGADRIVE – 6990
- UEFA 92 — M. SYSTEM – 6990
- GALAXY FORCE II — MEGADRIVE – 6990
- KID CHAMALEON — MEGADRIVE – 7490
- TURBO OUT RUN — MEGADRIVE – 6990
- AIR RESCUE — M. SYSTEM – 5990
- NINJA GAIDEN — M. SYSTEM – 5990
- PRINCE OF PERSIA — M. SYSTEM – 5990
- WIMBLEDON TENNIS — M. SYSTEM – 5590

¡ATENCION! CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 539 04 75

SI VIENES ESTE VERANO A NUESTROS CENTROS, TE HAREMOS UN DESCUENTO MUY MUY ESPECIAL EN TODOS LOS CARTUCHOS Y PROGRAMAS DE ORDENADOR



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID. TEL: (91) 527 82 25



MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID. TEL: (91) 522 49 79

GAME GEAR

BASIC





- 18900
- MASTER GEAR CONVERTER + — 22900

PLUS




- SONIC + ADAPTADOR CORRIENTE — 21900
- SONIC + ADAPTADOR CORRIENTE + MASTER GEAR CONVERTER — 25900

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM


ACTION CHAIR — MEGADRIVE - 19900; MASTER SYSTEM - 19900


POWER BASE CONVERTER — MEGADRIVE - 6490


SOFT PAK — MEGADRIVE - 1695; MASTER SYSTEM - 1695

CADDY PAK — MEGADRIVE - 1295; MASTER SYSTEM - 1295

PRO 1 — MEGADRIVE - 3875


CONTROL PAD — MEGADRIVE - 2595; MASTER SYSTEM - 2595


ARCADE POWER STICK — MEGADRIVE - 7900


DOS MANDOS A DISTANCIA — MEGADRIVE - 5990; MASTER SYSTEM - 5990


SIGMA RAY — MEGADRIVE - 3900; MASTER SYSTEM - 3900

TELEMACH 2000 — MEGADRIVE - 6900; M. SYSTEM - 6900


CONTROL PAD — MASTER SYSTEM - 1590


LIGHT PHASER — MASTER SYSTEM - 5990


CONTROL STICK — MASTER SYSTEM - 2590



CHALLENGER INFRARROJOS — MASTER SYSTEM - 7250

S G FIGHTER — MASTER SYSTEM - 4300

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Ax Battler	5190	Ninja Gaiden	4590	Solitarie Poker	5190
Chase H.Q.	4590	Olympic Gold	5190	Sonic	5190
Chessmaster	5190	Out run	5190	Space Harrier	4590
Crystal Warrior	5490	Pac Man	4590	Space Harrier	4590
Devilish	5190	Pato Donald	5190	Spiderman	5190
D.R. Basketball	5190	Pengo	3500	Super Kick Off	5490
Dragon Crystal	5190	Popils	5190	Super Monaco G.P.	5190
G-Loc	5190	Psychic World	4590	W.C. Leaderboard	5190
Halley Wars	5190	Put & Putter	4590	Wonderboy	4590
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi	5190	Wonderboy II	5190
Mickey Mouse	5190	Slider	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR


SINTONIZADOR TV -13900


MASTER GEAR CONVERTER -4595


WIDE GEAR -2490


FUENTE ALIMENTACION -2190

GEAR TO GEAR -1990

GP CARGADOR + ALIM -7500
CARGADOR BATERIAS -7990



BOLSA DE LUXE -2900


MALETIN ATTACHE -3495


PLAY AND CARRY -2995

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Ace of Ace	5990	Operation Wolf	5590
Aerial Assault	5590	Out Run Europa	6990
After Burner	5990	Paperboy	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Psychic World	5990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	R-type	5990
Altered Beast	5590	R.C. Gran Prix	5990
Back to the Future II	5990	Rampage	5590
Basket Nightmare	5590	Rastan	5590
Battle Out Run	5590	Running Battle	5590
Bomber Raid	5590	Sagaia	5590
Chase H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow of the Beast	6990
Cyber Shinobi	5990	Shinobi	5590
Dead Angle	5590	Shooting Gallery	4990
Double Dragon	5590	Slap Shot	5590
Double Hawk	5590	Speedball	5990
Fire & Forget II	6990	Submarine Attack	5990
G- Loc	5990	Summer Games	4990
Galaxy Force	5990	Tennis Ace	5590
Gauntlet	6990	UEFA 92	6990
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	6990
Imposible Mision	6990	Wanted (Pistola)	4990
Line of Fire	6590	Wonder Boy	4990
Los Picapiedras	5990	Wonder Boy III	5590
Master Chess	6590	World Games	5590
Olympics	6990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

A.F.T. Golf	6990	John Madenn Football	8490
Afterburner II	6990	Jordan vs Bird	8490
Air Buster	6490	Midnight Resistance	6490
Air Driver	5990	Ms.Pacman	5990
Alex Kidd en E.C.	5990	Mystic Defender	6990
Arrow Flash	6990	Pacmania	7990
Atomic Robokid	6490	Paperboy	6990
B.Douglas Boxing	6990	Pat Riley Basketball	5990
Batman	7490	PGA Golf	8490
Battle Squadron	8490	Phelious	6990
Buck Rogers	8490	Pit Fighter	8990
Budokan	8490	Rastan Saga II	6490
Bulls vs Lakers	7490	Ring of Power	8490
Burning Force	6990	Rolling Thunder II	6990
Centurion	8490	S. League Baseball	6990
Crack Down	6990	Shadow of the Beast	7990
Cyberball	6990	Simpsons-Krusty Funmouse	7990
Decapattack	6990	Space Harrier II	6990
Devilish	7990	Space Invaders 91	5990
Dinoland	6490	Speed Ball II	6990
Double Dragon	6490	Starflight	8490
F-22 Interceptor	7990	Super Volleyball	5490
Fatal Rewind	8490	Sword of Sodan	8490
Ferrari Grand Prix	7990	Task Force Harrier	6990
Flicky	5990	Terminator	8490
Forgotten Worlds	6990	The Inmortal	8490
Gain Ground	6990	Thunderforce II	6990
Galaxy Force II	7490	Toe Jam & Earl	7990
Growl	6490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Hard Drivin´s	6490	Turrican	6990
Hardball	7490	Twin Hawk	6990
Heavy Nova	6990	Ultimate Qix	6490
Hellfire	6990	Vapor Trail	8490
Herzog Zwei	6990	Winter Challenge	6990
James Pond	8490	Xenon II	6990
Jesse Ventura Wresling	7490	Y´S III	7990
Jewels Master	6990	Zany Golf	8490
Joe Montana Football	6990	Zero Wing	6990
Joe Montana Football II	7990	Zoom	5990

RPG / ESTRATEGIA



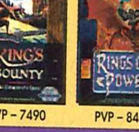



PHANTASY STAR II — PVP - 8490


PHANTASY STAR III — PVP - 9900



SWORD OF VERMILION — PVP - 8490



WARRIOR OF ROME — PVP - 8490

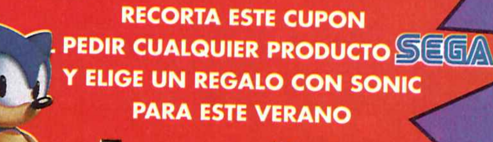

ARCUS ODYSSEY — PVP - 8490


KING´S BOUNTY — PVP - 7490


RINGS OF POWER — PVP - 8490

MASTER OF MONSTERS — PVP - 7490

CARMEN SAN DIEGO — PVP - 8890


RECORTA ESTE CUPON PEDIR CUALQUIER PRODUCTO SEGA Y ELIGE UN REGALO CON SONIC PARA ESTE VERANO



- ☐ GORRA
- ☐ CAMISETA PEQUEÑA
- ☐ CAMISETA M
- ☐ CAMISETA XL
- ☐ CAMISETA XXL

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P.
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

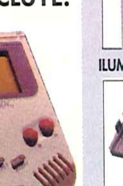
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

GAME BOY 11.900 pts

EN MAIL VXC INCLUYE:

- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL

COMPLEMENTOS


ILUMINACION- 1.750

LUPA- 1.395

ALTAVOCES- 1.895

CARRY CASE- 1.795

PLAY AND CARRY CASE- 2.195

MALETIN ATTACHE- 2.995

BATERIA RECARGABLE- 6.700
BATERIA NUBY- 3.995


ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295

LIGHT BOY- 4.590

LUZ Y LUPA- 2.995
HOLSTER- 1.295
HOLSTER KONIX- 2.295
GAME PACK- 1.395
ADAPTADOR COCHE- 1.295

KIT DE LIMPIEZA- 1.395

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

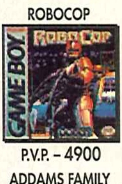
DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY

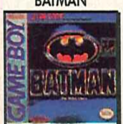
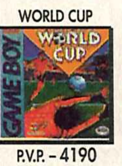
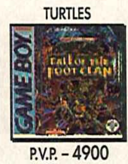






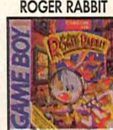
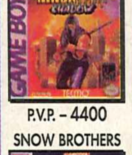
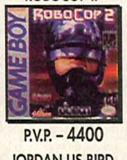








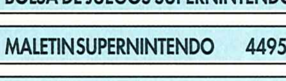







WWF	P.V.P. - 5400
THE SIMPSONS	P.V.P. - 5400
CHOPLIFTER II	P.V.P. - 4900
CHASE HQ	P.V.P. - 4900
MARBLE MADNESS	P.V.P. - 4400
BUBBLE BUBBLE	P.V.P. - 4900
PAC-MAN	P.V.P. - 4900
DUCK TALES	P.V.P. - 4900
GREMLINS 2	P.V.P. - 4900
NAVY SEALS	P.V.P. - 4900
ROBOCOP	P.V.P. - 4900
DICK TRACY	P.V.P. - 4400
BATMAN	P.V.P. - 4900
SPIDERMAN	P.V.P. - 4190
WORLD CUP	P.V.P. - 4190
TURTLES	P.V.P. - 4900
TORTUGAS NINJA II	P.V.P. - 4900
ADDAMS FAMILY	P.V.P. - 4400
HOME ALONE	P.V.P. - 4400
NINJA GAIDEN	P.V.P. - 4400
ROBOCOP II	P.V.P. - 4400
MICKEY	P.V.P. - 4400
DOUBLE DRAGON 2	P.V.P. - 5400
TURRICAN	P.V.P. - 4400
MEGA MAN	P.V.P. - 4400
ROGER RABBIT	P.V.P. - 4400
SNOW BROTHERS	P.V.P. - 4400
JORDAN US BIRD	P.V.P. - 4400
ELEVATOR ACTION	P.V.P. - 4900
SUPER KICH OFF	P.V.P. - 5400
BATTLETOADS	P.V.P. - 5400
NBA ALL STAR CHALLENGE	P.V.P. - 4900
TERMINATOR 2	P.V.P. - 5400
DRAGON´S LAIR	P.V.P. - 4900
HOOK	P.V.P. - 5400
ASTEROIDS	P.V.P. - 3900
ADVENTURE ISLAND	P.V.P. - 4400
GRADIUS	P.V.P. - 4900
PAPER BOY	P.V.P. - 5400
MEGA MAN II	

¡PIDE YA TU... SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PRECIO ESPECIAL VERANO 27.900

CON EL JUEGO MARIO WORLD

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

SUPER SOCCER - 7.790

F - ZERO - 7.790

SUPER R-TYPE - 7.790

SUPER TENNIS - 7.790

SUPER NINTENDO SCOPE - 9.490

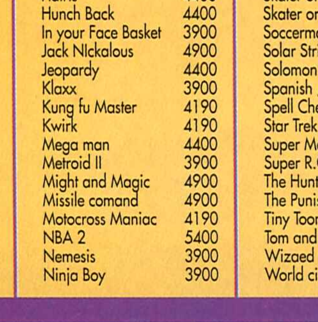
MUY PRONTO MUCHOS MAS CARTUCHOS

CABLESALARGADORESSUPERNINTENDO	2.195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNINTENDO	1.795
MALETINSUPERNINTENDO	4495
MANDODECONTROL	2.320
CABLERCAAUDIOVIDEO	1.690
CABLEEUROCONECTOR	2.190

MAS CARTUCHOS GAME BOY

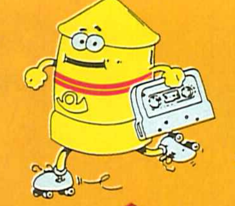
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aero Star	3900	Face Ball 2000	4900	Ninja Taro	4900
Altered Space	4400	Fighting Simulator	4400	Operation C	4400
Alleway (ARKANOID)	4190	Final Fantasy II	4900	Paperboy	4900
Amazing Penguin	3900	Fist of the North Star	3900	Paperboy II	4900
Amazing Tater	4400	Fortified Zone	4900	Personal Organizer	4900
Atomic Punk	4400	Franken	4900	Plmball	4190
Attack Killer Tomatoes	4400	Gargoyles	4190	Power Mission	3900
Batman II	4900	Gauntlet II	5400	Prince of Persia	4400
Battle Unit Zeoth	3900	Ghostbuster II	5400	Princess Blobette	4190
Beetlejuice	4400	Golf	4190	Qix	3900
Bill Eliot´s Nascar	4400	Hal Wrestling	3900	R-Type	4190
Blades of Steel	4400	Hatris	4400	Skater or Die	3900
Blaster Master Boy	4400	Hunch Back	4400	Skater or Die II	4400
Boulder Dash	4190	In your Face Basket	3900	Soccermania	4900
Boxxle	4900	Jack Nickalous	4900	Solar Strike	4190
Brain Bender	3900	Jeopardy	4400	Solomon´s Club	4190
Bugs Bunny	4190	Klaxx	3900	Spanish /English trans.	4900
Burai Figter de Luxe	4190	Kung fu Master	4190	Spell Checker+Calculadora	4900
Castelvania	4400	Kwirk	4190	Star Trek	4400
Castelvania II	4400	Mega man	4400	Super Mario Land	4190
Chessmaster	4400	Metroid II	3900	Super R.C. Pro am	4190
Days of thunder	4400	Might and Magic	4900	The Hunt for Red October	5400
Double Dragon	4400	Missile comand	4900	The Puniser	4400
Double Dribble	4400	Motocross Maniac	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Dr. Mario	4190	NBA 2	5400	Tom and Jerry	4900
Dynablaster	4190	Nemesis	3900	Wizaed & Warriors	4190
F-1 Racer	5600	Ninja Boy	3900	World circuit	4900



RELOJES Nintendo •TETRIS •SUPER MARIO BROS 3 3.950



MAIL VxC
VENTA POR CORREO



Atocha — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel.: (91) 527 82 25 — CENTRO MAIL

SOL — Montera, 32, 2º — Tel.: (91) 522 49 79 — CENTRO MAIL

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20,30 H — SABADOS - DE 10,30 A 14 H

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO



Nintendo

Consola P.V.P. **13.990**

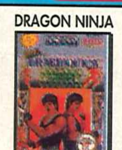


OFERTA ESPECIAL

SUPERSET
Consola con 4 Joysticks "NES FOUR SCORE" y los juegos SUPER MARIO BROS, TETRIS, WORLD CUP
Por sólo **23.990**

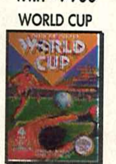
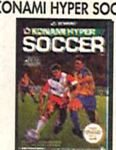
A Boy and his Blob	5500	Power Blade	7900
Balloon Fight	3900	Pro Wrestling	5500
Baseball	4200	RC Pro Am	5500
Big Foot	6500	Road Fighter	6500
Bionic Comando	6990	Robocop	6500
Blades or Steel	6500	Roller Games	7250
Boulder Dash	6500	Silent Service	6500
Crack Out	6500	Simo´s Quest	6500
Dr. Mario	6990	Ski or Die	6900
Goal	6990	Soccer	3900
Golf	3900	Stealth ATF	6500
Goonies 2	6500	Tennis	3900
Gradius	5500	The Legend of Zelda	7250
Ice Hockey	3900	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Ikari Warriors	6500	Total Recall	6900
Iron Tank	6900	Track & Field 2	6500
Kid Icarus	6500	Zelda 2	7900
Kung Fu	3900	**Advantage joystick**	6990
Metal Gear	6500	**Alargador Cable**	1995
Metroid	6990	**Controllers**	3900
Mission Imposible	7900	**Four Scores**	5900
New Ghostbusters II	6500	**Organizador de Juegos**	1195
Paper Boy	6500	**Super Controller**	990
Pimball	3900		

Nintendo CARTUCHOS Nintendo
























DRAGON NINJA	SPY HUNTER	STAR WARS	NORTH & SOUTH	SUPER MARIO 2	SUPER MARIO	TRACK & F. IN BARCELONA	ROBOCOP II
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 7500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 4200	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7790
V´BALL	WORLD CUP	CAPTAIN PLANET	KONAMI HYPER SOCCER	TURBO RACING	BLUE SHADOW	CHESSMASTER	DRAGON´SLAIR
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6900
TURTLES	WORLD CHAMP.	LOLO 3	GAUNTLET II	MEGAMAN 2	TOP GUN	SUPER OFF ROAD	ARCH RIVALS
P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500
KICK OFF	RAINBOW ISLAND	N. ZEALAND STORY	TURTLES II	MEGAMAN 3	SHADOW WARRIOR	CHIP'N DALE	TENNIS 4 PLAYER
P.V.P. - 8400	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500

NEC TURBOGRAFX



CONSOLA 16 BIT. **18.900**
CON EL JUEGO BLAZING LAZERS - 22.900

Alien Crush	4900	Cyber Core	6900	Fantasy Zone	4900	Pac Land	6900
Blazing Lazers	6900	Chew Man Fu	6900	Final Lap Twin	6900	Psychosis	8875
Bloody Wolf	5500	China Warrior	4900	Final Zone	6900	R-Type	6900
Bravo Man	8875	Deep Blue	4900	Fiting Street	5500	Super Voleyball	8875
Crater Maze	5500	Devils Crush	6900	Galaga 90	6900	Tiger Road	8875
		Double Dungeon	5500	Legendary Axe	6900	Time Ball	6900
		Dragon Spirit	8875	Legendary Axe II	8875	Victory Run	6900
		Dragons Curse	5500	Military Madness	6900	Vigilante	5500
		Drop Off	5500	Moto Roader	5500	World Class Baseball	6900
		Dungeon Explored	4900	Ninja Spirit	6900	World Court Tennis	5500

CHAMP



LA ULTIMA GENERACION DE HAND HELD 4 EN 1 SOLO **5.750**

ATARI LYNX



17.900
CON UN JUEGO DEREGALO

A.P.B.	4900	Hard Drivin´s	4900	Rygar	4900	Xenophobe	4900
Awesome Golf	4900	Ishido	4900	S.T.U.N. Runner	4900	Xybots	4900
Bill & Ted´s Adventure	4900	Klax	4900	Scrapyard Dog	4900	Zarlor Mercenary	4900
Blockout	4900	Ms. Pacman	4900	Shanghai	4900		
Blue Lightning	4900	Ninja Gaiden	5400	Slime World	4900	**Adap. Mechero Coche**	2500
California Games	4900	Pacland	4900	Super Sweek	4900	**Adaptador Red**	1900
Checkered Flag	4900	Paperboy	4900	Toki	4900	**Bolsa Pouch**	2900
Chip´s Challenge	4900	Qix	5400	Tournament Cyberball	4900	**Cable Comlynx**	900
Cristal Mine II	4900	Rampage	4900	Turbo Sub	4900	**Maletin Lynx**	3900
Electrocop	4900	Roadblasters	4900	Ultimate Chess Challenge	5400	**Visor Solar**	1200
Gates of Zendocon	4900	Robo-Squash	4900	Viking Child	4900		
Gauntlet III	5400	Robotron 2084	4900	Warbirds	5400		

LYNX II



17.900

SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts
RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

acaba con...



Shinobi puede preciarse de ser uno de los pocos juegos diseñados específicamente para la Game Gear. Tal vez por esta razón la máquina y el juego se han compenetrado de maravilla, ofreciéndonos lo mejor de cada uno. Así que, si aún no habéis tenido oportunidad de disfrutar completamente de él, leed con atención estas páginas y veréis como hasta los más ocultos secretos desaparecen para siempre.

SHINOBI

De repente todas las emisiones, tanto de televisión como de radio se vieron interrumpidas por una terrible voz...

"Saludos al mundo. Durante mucho tiempo la gran ambición de algunas personas, -si se nos puede llamar así-, ha sido la de gobernar el planeta, pero gigantescos imperios como el Romano e incluso el Alemán han fracasado siempre en su intento.

Aún así, todos ellos han pasado a la historia como los dominadores que siempre quisieron pero que nunca pudieron ser.

Hoy por fin, estoy en disposición de afirmar que gracias a los inventos de mi colaborador el Doctor X, el cual os dirijirá ahora algunas palabras, he conseguido capturar a los que sin duda habían sido hasta ahora mi gran pesadilla... Los cuatro ninjas. ¡¡ Ja, ja, ja !!.

Por tanto, iros preparando para lo que será el mayor infierno que jamas hayáis conocido... y que quizas sea el último que conozcáis... ¡¡ Ja, ja, ja... !!. Ahora os dejo con la compañía del Doctor X".

Tras estas aterradoras palabras, se produjeron unos instantes de tenso silencio...

"No tan buenos dias Mundo, como ya os ha expl..." ¡Click!.

¡Basta ya de oir a estos desalmados! Pero... ¡qué demonios!, ése chiflado ha vuelto a las andadas, y esta vez parece que la cosa va mucho más en serio.

Además mis cuatro hermanos han sido vilmente capturados.

¡Maldición, esta vez sí que estoy con el agua hasta el cuello!

El juego

De esta forma tan poco esperanzadora nos metemos de lleno en el argumento básico de un juego que puede ser considerado como uno de los mitos de la Game Gear.

En principio, en él vamos a manejar a **cinco ninjas**, a los cuales tendremos que ir rescatando paulatinamente.

Estos personajes no sólo se diferencian entre sí por **el color de su vestuario**, sino también **por sus poderes y habilidades**, que pasaremos a definir a continuación junto con la lista de items que podremos encontrar a lo largo del juego.

Los Ninjas

Son de cinco colores distintos: **rojo, verde, rosa, amarillo y azul** y, dependiendo de las características de cada uno y de los escenarios que tengamos que recorrer, deberemos ir rescatándoles en un determinado orden

El orden correcto en que deberemos completar los niveles será el siguiente: **el bosque, el puerto, la autopista y el valle.**

Los items

Aparecen camuflados en una **pequeñas cajas metálicas** a las que deberemos disparar si queremos ver su contenido. Son de cinco tipos:

-1up: cada vez que recojamos este item, recibiremos como recompensa **una vida extra**.

-Corazón: Nos incrementará **el nivel de energía** (que inicialmente podrá ser como máximo de cuatro

puntos), en dos puntos.

-Cubo rosa: Nos incrementará el nivel máximo de energía en **dos puntos** (es decir, si antes el máximo nivel de energía era de cuatro puntos, ahora pasará a ser de séis puntos).

-Letra japonesa: Nos incrementará en uno **el númerro de poderes** que podemos utilizar.

-Bomba: Es el único item que nos perjudicará. **Explotará** un par de segundos después de que lo descubramos, y si no andamos rápidos, **nos quitará un punto de energía**.

El bosque del Ninja Rojo

Dividido en **3 sub-fases**, en el primero de ellos sólo nos encontraremos con tres tipos de enemigos. El primero de ellos será **un ninja**, el cual cuando nos encontremos a una cierta distancia de él, saltará hacia nosotros. Lógicamente tendremos que ser más rápidos que él y deberemos **destruirle con nuestro rayo** antes de que nos alcance a nosotros.

El segundo, mucho mas facil de eliminar, será **un gangster,** que aparecerá escalando los gigantescos árboles del bosque y disparándonos cuando nos encontremos a su misma altura.

Como es muy lento de movimientos lo que haremos será **esperarle en una rama** que se encuentre algo más alta que él para, acto seguido, **endosarle dos impactos**.

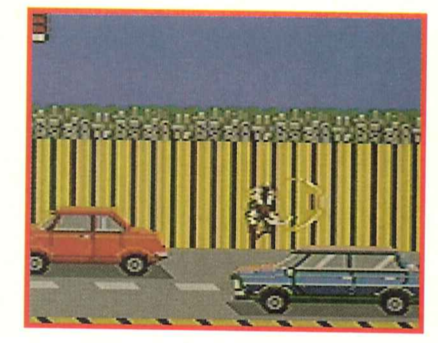
El tercero y último, sin duda el mas complicado, será una especie de **robot metálico,** el cual nos lanzará periódicamente unas ruedas dentadas que serán capaces de partirnos en dos en apenas unos instantes.

La forma de destruirlo será la siguiente; nos colocamos en una rama que esté cerca del robot, pero desde donde **no nos alcance la rueda** -no te preocupes, siempre la hay-. Esperamos a que nos lance el rodillo y al mismo tiempo saltamos hacia el robot. **Dos o tres impactos** y se acabó.

Aparte de ésto, también nos encontraremos **un par de items de vida** y alguna que otra cosa inalcanzable para las características de este ninja.

Inmediatamente después, **en la segunda sub-fase,** nos encontraremos en una **construcción oriental** en la que la acción se irá intercalando entre el interior y el exterior de la misma.

En la parte exterior los peligros serán bastante sencillos de eliminar, exceptuando a **un guerrero** que se transforma en **bola de pinchos**.





El movimiento que realiza consiste en **deslizarse rodando** hacia el lado en que estamos, pega una bote hacia el lado contrario y acto seguido otro bote sobre nosotros, tras ésto se transformará en guerrero, y será **en este justo momento** cuando nuestros impactos sobre él surtan efecto. Con un poco de práctica no tendréis ningún problema en eliminarles.

Los peligros del interior serán unas **gigantescas estatuas** que nos obsequiarán con alguna que otra lanza, y a las que deberemos **destruir la cabeza** -con un sólo impacto- para que además las podamos utilizar como punto de apoyo para **acceder a plantas superiores** del edificio.

Una vez en lo alto de la construcción, nos introduciremos **por la última puerta** para acceder a **la última sub-fase**, en esta se encuentra el típico enemigo de final de nivel y el primero de los ninjas que deberemos rescatar: **el ninja verde.**

El enemigo final consistirá **en una cabeza** que se desplazará de izquierda a derecha y a la que deberemos destruir cuando **se descomponga en tres ninjas**.

Ya que los ninjas sólo aparecen a la izquierda y en el centro de la pantalla, un par de vidas nos servirán para comprender el modo en que deberemos destruirlo.

Bien, ya hemos rescatado a uno de los ninjas que nos van a ser de más utilidad a lo largo del juego, pero aún faltan tres más...

El puerto del infierno

Al comenzar este nivel lo primero que deberemos hacer será **seleccionar el ninja verde** el cual, con su disparo y su súper salto nos será de gran utilidad, no sólo aquí, sino también en los demás niveles.

Los enemigos de este nivel que **se divide en cuatro sub-fases** -al contrario que el resto de los niveles, que sólo cuentan con tres- estarán comandados por los omnipresentes **hombres rana** que se podran dividir en dos tipos -aunque a simple vista no se les distinga- definidos por el movimiento que realizan.

El primero de ellos **avanzará siempre hacia nosotros** y será fácil alcanzarle con nuestro disparo. El segundo **aparece y desaparece** de las cajas que nos encontraremos en este nivel. Estos últimos solamente serán vulnerables cuando, tras salir de su escondite, **se mantengan unos segundos inmóviles**. A simple vista no parece muy complicado acabar con ellos, pero debido a los lugares de difícil acceso en que se encuentran, es posible que de vez en cuando nos quiten algún que otro punto de energía.

Además de estos enemigos, nos encontraremos con unos molestos **tipos con barba** que nos lanzarán botellas, con **unos buzos** que se dedicarán a pegarnos mazazos y con algún que otro personaje **con mal aliento,** el cual nos puede dejar sin el mismo en un momento.

De esta forma llegaremos a **la siguiente sub-fase,** la cual se desarrollará en **la cubierta de un inmenso barco,** en donde los únicos enemigos que nos encontraremos serán los ya descritos **hombres-rana**.

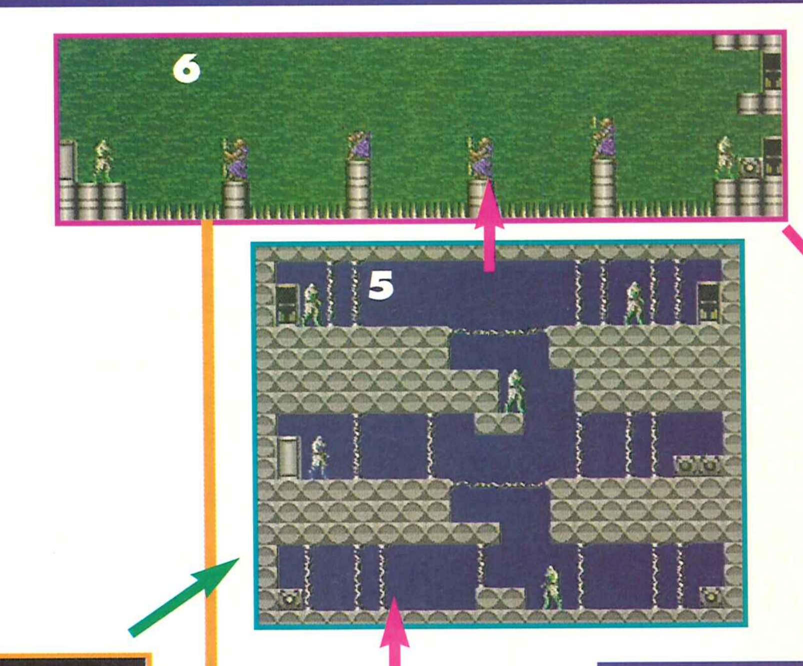
Una vez dentro de la bodega nos encontraremos con dos nuevos enemigos, el primero de ellos se dedicará a **lanzarnos barriles** -en el más puro estilo Donkey Kong-. y el segundo y último será una especie de **enano** que se encuentra colgado del techo y que nos lanzará cuchillos. La forma de destruirlos erá tan sencilla como **colocarnos una distancia prudente** donde no nos puedan alcanzar con sus disparos, y dedicarnos **a impactarle con los nuestros** -previo esfuezo de dar algunos saltitos-.

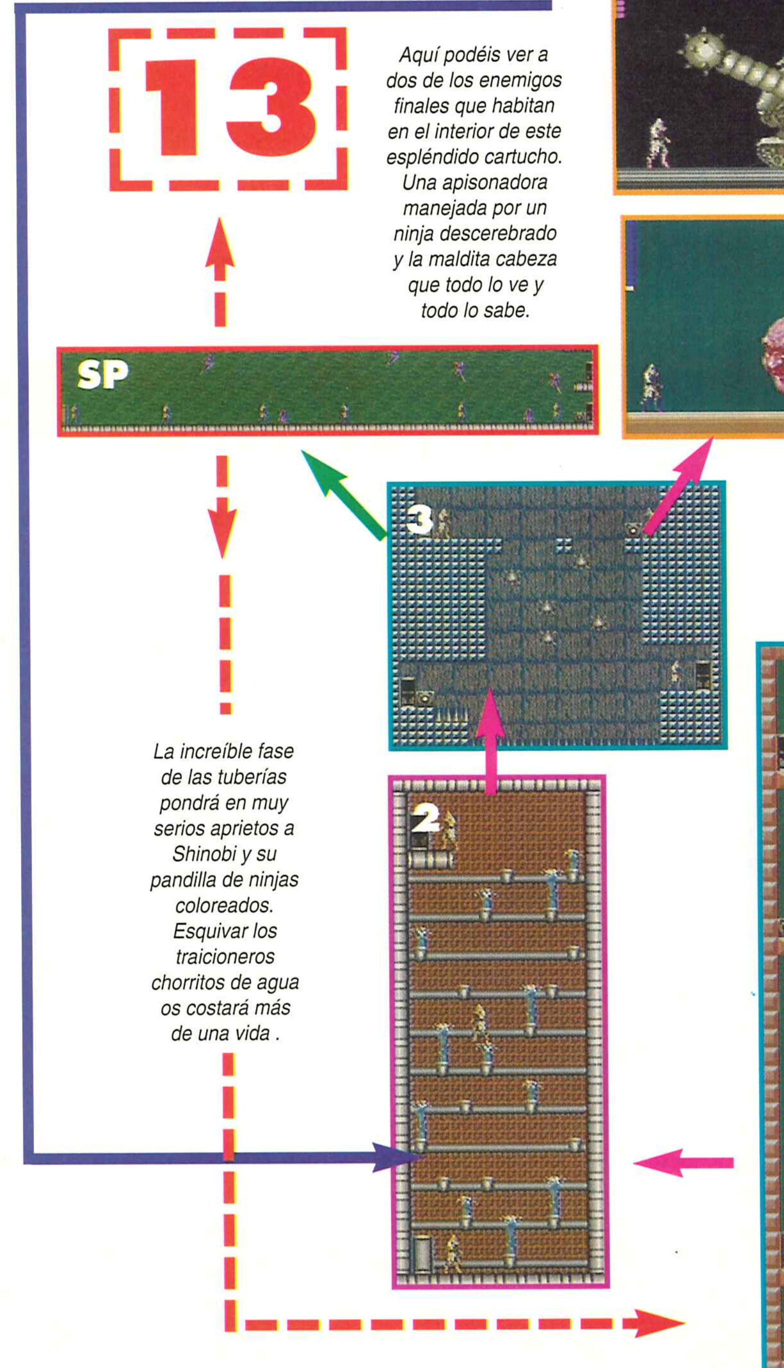
acaba con...

Por fin nos encontramos ante el segundo enemigo de final de fase, un **gigantesco robot** sobre el que se encuentra nuestro hermano **el ninja amarillo** -al cual se observa bajo los efectos de algún tipo de brebaje que le impide razonar-.

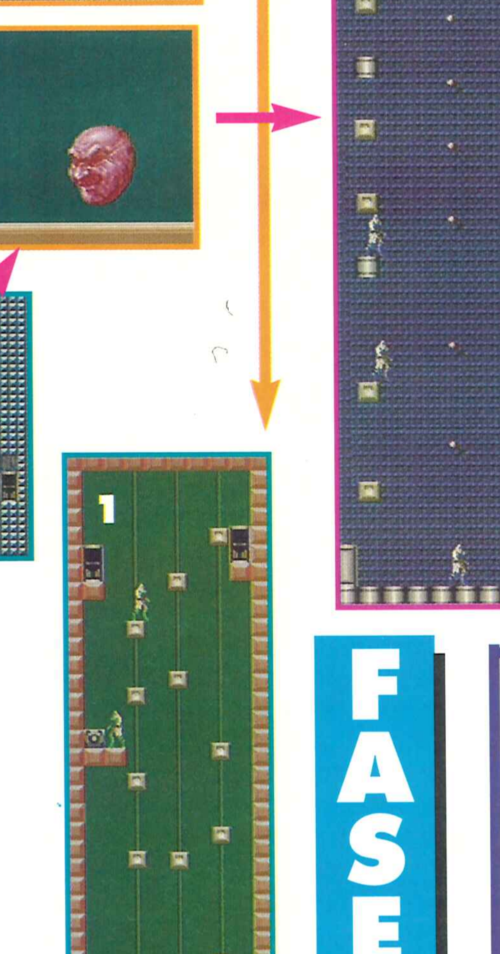
Tras perder unas cuantas vidas nos daremos cuenta de que **el brazo mecánico** que éste posee sólo puede adoptar tres posiciones, y que además sólo una de ellas nos causará daño, exactamente **la posicion central**, la cual evitaremos dando uno de los **súper saltos del ninja verde.**

Cada vez que el robot realice dos movimientos con su brazo, ocultará la cabeza, **dejando al descubierto al ninja**, momento que aprovecharemos para impactarle. **Quince o dieciseis disparos** después descubriremos que hemos rescatado **al ninja amarillo**, el cual dispone de un **súper disparo que...**





La increíble fase de las tuberías pondrá en muy serios aprietos a Shinobi y su pandilla de ninjas coloreados. Esquivar los traicioneros chorritos de agua os costará más de una vida .

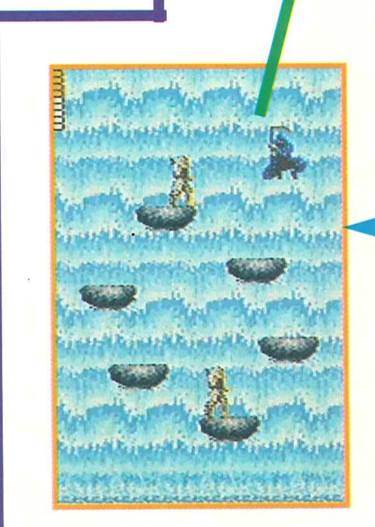


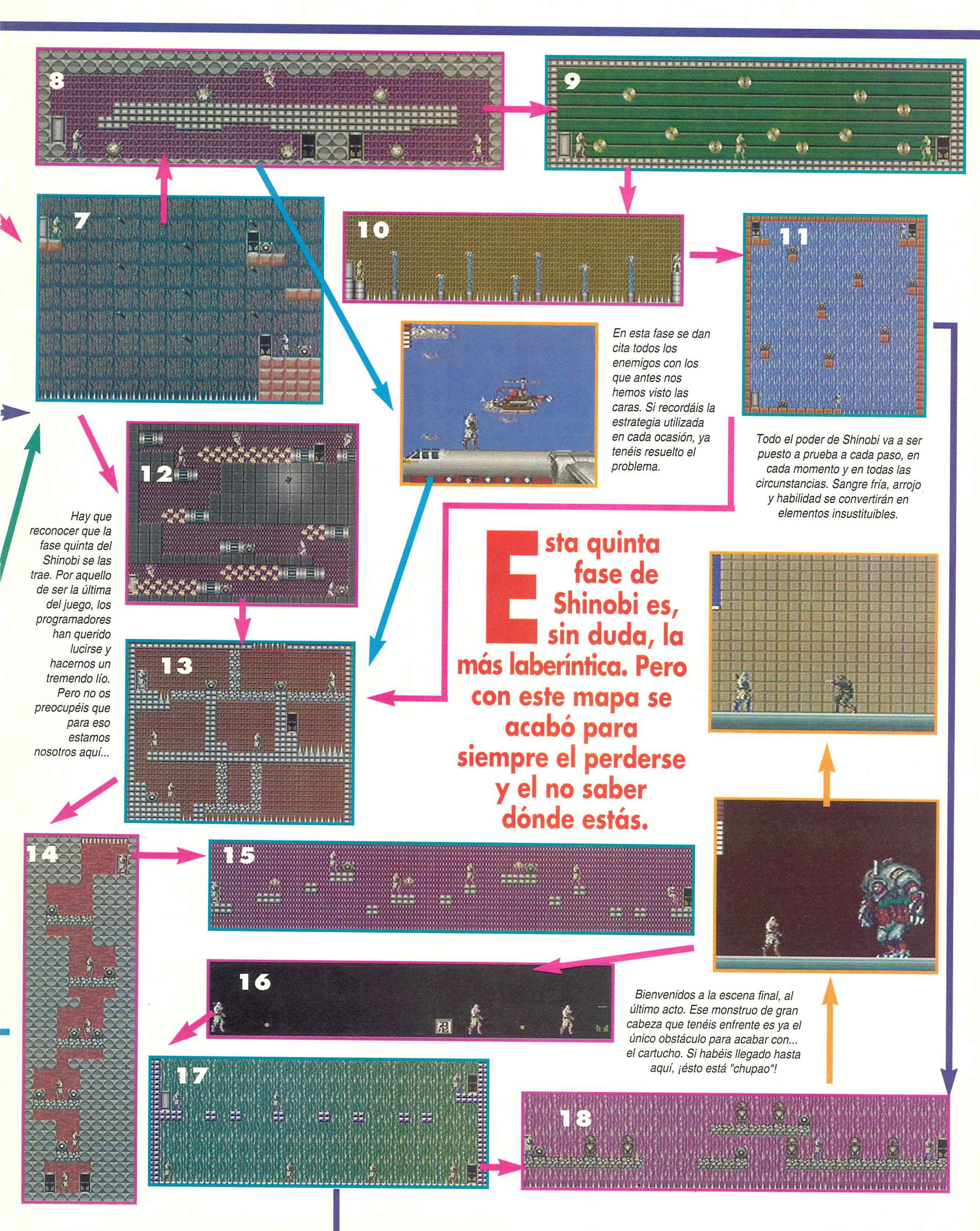
Aquí podéis ver a dos de los enemigos finales que habitan en el interior de este espléndido cartucho. Una apisonadora manejada por un ninja descerebrado y la maldita cabeza que todo lo ve y todo lo sabe.



FASE 5

Esta escalada contra los elementos constituye otro de los puntos vitales del sensacional juego de Sega. Un sabio empleo del salto y la utilización del ninja azul serán imprescindibles para completarla.





En esta fase se dan cita todos los enemigos con los que antes nos hemos visto las caras. Si recordáis la estrategia utilizada en cada ocasión, ya tenéis resuelto el problema.

Todo el poder de Shinobi va a ser puesto a prueba a cada paso, en cada momento y en todas las circunstancias. Sangre fría, arrojo y habilidad se convertirán en elementos insustituibles.

Hay que reconocer que la fase quinta del Shinobi se las trae. Por aquello de ser la última del juego, los programadores han querido lucirse y hacernos un tremendo lío. Pero no os preocupéis que para eso estamos nosotros aquí...

Esta quinta fase de Shinobi es, sin duda, la más laberíntica. Pero con este mapa se acabó para siempre el perderse y el no saber dónde estás.

Bienvenidos a la escena final, al último acto. Ese monstruo de gran cabeza que tenéis enfrente es ya el único obstáculo para acabar con... el cartucho. Si habéis llegado hasta aquí, ¡ésto está "chupao"!



La velocidad y el vértigo

Esto será precisamente lo que nos encontraremos en l**as dos primeras sub-fases** de este nivel, antes de llegar al anemigo final de fase: **la velocidad** de las carreteras niponas y **el vértigo** de los gigantescos edificios de las grandes urbes.

En la primera de ellas **-la autopista-** deberemos ir **saltando de automóvil en automóvil,** al tiempo que los secuaces del malo maloso intentan acabar con nosotros.

El ninja que utilicéis en esta primera sub-fase es de escasa importancia, ya que su simplicidad es apta para cualquiera de las habilidades de los distintos ninjas. Por ello tampoco nos vamos a entretener mucho aquí, simplemente decir que los enemigos que nos encontraremos serán **unos hombres enmascarados** que se dirijirán hacia nosotros con grandes saltos, **unos franccotiradores** que se colocarán sobre los trailers y siempre en parejas, y **unos hombres bomba**, que no sabemos si explotarán en el momento más inoportuno y cuya onda expansiva deberemos esquivar.

Acabado esto nos encontraremos al pie de **un gran edificio,** el cual afrontaremos con las habilidades del **ninja verde** . Éste nos será de gran utilidad sobre todo **en la última planta,** donde nos evitará algún que otro quebradero de cabeza.

Los enemigos serán los mismos que los de la sub-fase anterior, añadiéndose solamente **unos bichos** que se encuentran en lo alto de los edificios y que **nos lanzarán lanzas**.

Subimos a lo alto y nos dirijimos **hacia la flecha roja**. Ya estamos a punto de rescatar **al cuarto ninja**.

Por arte de magia nos encontramos **en el fuselaje de un boeing**, combatiendo contra **un mini-helicóptero** y **todo un ejército de hombres bomba**. La táctica a utilizar aquí será la de **seleccionar al ninja amarillo y utilizar su súper disparo** cada vez que el helicóptero se acerque. Además deberemos evitar el quedarnos quietos, ya que los hombre-bomba aparecerán bajo el lugar en el que estemos.

La cosa va de **color de rosa**. Esta tontería viene a caso de que acabamos de rescatar **al ninja rosa**, pero aún nos queda los mas difícil...

Death Valley

Los que entiendan un poco de inglés se darán cuenta por el título de este apartado de **la dificultad** que entraña este nivel -mentira-, de **la cantidad de horas** que deberéis hecharle al juego para conseguir pasarla -también mentira- y de que deberéis **seleccionar al ninja que vosotros queráis** -aunque yo, de verdad, os aconsejaria **el ninja verde**- para atravesar esta primera sub-fase.

Nada más comenzar divisaremos bajo nosotros **un riachuelo** sobre el que flotan **unos troncos,** sobre los cuales, como podréis deducir, tendremos que saltar -cuidado con el bichejo que nos saldrá nada más saltar al primer tronco-.

Tras ésto **saltaremos sobre la primera plataforma de piedra** que veamos sobre nosotros, donde nos apareceran dos engorrosos enemigos a los que deberemos destruir. Aparte de este tipo de adversario que acabamos de conocer también nos aparecerán **un par de chicas** de muy buen ver que nos dispararán **una especie de cuchillos** justo en el momento en que peor nos venga.

Por fin encontraremos **una entrada en la pared** de la montaña, donde nos deberemos introducir presionando hacia delante en el control pad y que nos conducirá al interior de la misma.

Nada más entrar veremos una especie de **escudo** que se desliza por el suelo y del que de vez en cuando aparece **una silueta que nos disparará**. Bien, pues si nos acercamos hacia él agachados, ésta aparecerá **justo cuando la tengamos a tiro** de nuestro rayo. Por cierto, el ninja que mejor os vendra en esta sub-fase será sin ninguna duda **el ninja rojo.** Aparte de ésto, el único enemigo nuevo que aparecerá sera **un cabezón** que normalmente se situará en lo alto de algún risco y que se dedicará a lanzarnos cuchillos. Aquí sería bueno que seleccionáseis **al ninja verde** para poder abatirle con su disparo.

Por fín nos encontramos en disposición de rescatar al último ninja que nos queda: **el ninja azul**.

Lo que tendremos ante nosotros será **una inmensa cascada**, en la cual se pueden divisar cuatro o cinco plataformas. Practicar un poco con ellas y descubriréis que sólo nos harán falta dos para destrozar **al súper -ninja** que aparecerá. El mejor arma para acabar con él será **el super-disparo del ninja amarillo**.

Las cinco pruebas

Una vez superado el cuarto nivel accederemos a l**a bio-ciudad** diseñada por el mismísimo Doctor X. En ella nos encontraremos en **un laberinto** de puertas que nos trasladarán de una localización a otra sin, a primera vista, ningún orden -gracias a nuestro mapa podréis desenvolveros fácilmente por ellas-.

Allí encontraremos un tipo de obstáculo que se corresponde con la habilidad de cada ninja. Así pues, **el ninja amarillo** que pose la virtud de sustentarse sobre el agua, deberá **realizar la prueba de las cañerías**, mientras que **el ninja verde** gracias a su súper salto, sera el idóneo **para pasar la fase de los rodillos**.

Estas pruebas, con un poco de práctica, no tienen ninguna dificultad, y nos abren el camino hacia **la última súper prueba...**

El Gran Final

Que, por supuesto, y como siempre, no os voy a desvelar y dejaré que seáis vosotros mismos quienes descubráis que el final del juego deja todo lo visto a la altura del betún.

En vuestras manos está que el mundo sea salvado por enésima vez y que Sega siga programando juegos tan alucinantes como éste.

Juan Carlos Sanz



Al suscribirte un año a
HOBBY CONSOLAS
GRATIS
Nintendo
TETRIS
NOVEDAD EN ESPAÑA
Al suscribirte por un año, recibirás los 12 números en tu casa y obtendrás este estupendo reloj Tetris de regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!
¡Aprovéchate de esta oferta tan loca, y envía hoy mismo tu cupón!
Así, no te perderás un sólo número de tu revista favorita.
P.V.P. 3.950 PTAS.
¿Cómo suscribirte o solicitar números atrasados?
POR CORREO: Enviando los cupones de la derecha con todos tus datos por correo.
POR TELEFONO: de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 en los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Oferta válida sólo para España y prorrogada hasta el 1 de Septiembre de 1992
Si deseas comprar el reloj sin suscribirte, mira el anuncio de la página 105.

LUCES, CAMARA Y... ¡ACCION!.

¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

Con la consola NES™ de NINTENDO, tú eres el protagonista.
Vive el riesgo y la acción de las películas más emocionantes.
Conviértete en Batman o en el héroe de Top Gun.
Rescata a tus amigos los Goonies, y consigue controlar la locura de los Gremlins.
Elige entre las más de cien aventuras que te ofrece NINTENDO, y móntatelo de película.

SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España





